¡GRATIS! PÓSTER DOBLE
Metroid Samus Returns • Assassin's Creed Origins



Nº 315
3,50 €

IMPRESCINDIBLES

SOMBRAS DE GUERRA
¿El mejor juego del universo de Tolkien?

THE EVIL WITHIN 2
¡¡¡Terroríficamente bueno!!!

¡JUGADO!

SUPER MARIO ODYSSEY
¡Candidato a **juego del año**!

XBOX ONE X

ASÍ RINDE LA NUEVA BESTIA DE MICROSOFT
¡Comienza la batalla por las 4K!



LOCOMALITO
El maestro del **Neo Retro**

DRAGON BALL FIGHTERZ
¡Por fin un juego a la altura de **Goku**!

A EXAMEN
- NBA 2K18
- PROJECT CARS 2
- FIFA 2018
- METROID SAMUS RETURNS
- DESTINY 2
- PES 2018
- MARVEL VS CAPCOM INFINITE...

REPORTAJE

DLC
MAL Y BIEN ENTENDIDOS

CONTINÚA TU
EXPERIENCIA DIGITAL











Xbox One X, duelo en la cumbre de las 4K

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Hace poco menos de un año, PS4 Pro llegaba a las tiendas para llenar un segmento que, poco a poco, ha ido creciendo: el de los jugadores que quiren aprovechar su tele o su monitor 4K para jugar. Ahora, Microsoft hace lo propio con Xbox One X, un nuevo modelo que llegará a las tiendas en poco más de un mes y que superará ampliamente en potencia al modelo original para mover con soltura unos gráficos nativos en 4K. El pasado 1 de septiembre, así lo pudimos comprobar, en un tour donde probamos algunos de sus primeros juegos... y del que os hablamos junto con algunas reflexiones sobre una máquina llamada, de momento, a recuperar un trono perdido: el de la mejor consola para disfrutar de los juegos multiplataforma, algo que Microsoft perdió en su salto a la actual generación.



La otra gran estrella del mes ha sido, quién si no, el bigotudo exfontanero de Nintendo. Hemos vuelto a pasar casi dos horas con *Super Mario Odyssey* para sumergirnos en tres de sus mundos y poder traeros un nuevo reportaje sobre uno de los claros candidatos a juego del año. No nos podría haber dejado mejor sabor de boca, y más sabiendo que lo que hemos visto es sólo la punta de un gigantesco iceberg, del que Nintendo, por suerte, no piensa revelar nada más hasta el lanzamiento... y os aseguramos que va a haber muchísimo por descubrir.

También hemos "sufrido" en nuestras carnes la primera carga de la campaña navideña, que ya nos ha dejado los análisis de algunos de los primeros éxitos de la temporada: *NBA 2K18*, *FIFA 18*, *Project CARS 2*, *Destiny 2*, *Marvel vs Capcom Infinite*, *PES 2018*... y muchos más. No podemos contabilizar las horas de sueño que hemos perdido para poder traeros todos estos análisis, aunque, por desgracia, algunos, no han llegado a tiempo, como *Forza Motorsport 7*, aunque daremos cuenta de ellos el mes que viene. Y aún hay más: también repasamos la trayectoria de Locomalito, el maestro del neo retro español, además de regalar dos nuevos e impresionantes pósters, junto al resto de secciones habituales. ¿Preparados para devorar este nuevo número?

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Agosto y septiembre han sido gloriosos, y el ritmo no va a parar en octubre: *Forza Motorsport 7*, *Sombras de Guerra*, *The Evil Within 2*, *South Park: Retaguardia en peligro*, *Gran Turismo Sport*, *Assassin's Creed Origins*, *Wolfenstein II*, *Mario Odyssey*... Los lumbreras ya predijeron que ésta era la peor generación de la historia...

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Por fin celebramos la llegada de títulos multiplataforma a Switch, como *FIFA 18*, *NBA 2K18* o *Xenoverse 2*, junto al anuncio de títulos como *Doom* o *L.A. Noire*, que colocan a la consola de Nintendo en situación de competir. La rivalidad se torna aún más emocionante con *Super Mario Odyssey*...

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Goku comienza a renovar fuerzas de cara a ese *Dragon Ball FighterZ*, que cada vez pinta mejor. Por ahora, id calentando con *Xenoverse 2* para Switch. En otro orden de cosas, ¡qué gustico me da el regreso de *The Evil Within*! Avance al canto en este número. Muy pronto, nuestro demente análisis.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Con la vuelta al cole, llega la vuelta al vicio. En mi caso, la playa deja paso a las canchas de *NBA 2K18*, el mejor juego de basket que se ha visto nunca, y al universo de *Destiny 2* que, con sus fallos, me parece muy adictivo. Además, ya estoy salvando con *Sombras de Guerra*, *Forza Motorsport 7*, *Cuphead*, *The Evil Within 2*...

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Dejando a un lado los juegazos que se acercan a Switch (mejor año de debut de una consola en la historia), en el último Direct me ha ilusionado *Mario Party: The Top 100* (3DS). Tengo ganas de rememorar minijuegos de entregas con las que crecí (empezando por la original de N64) y de descubrir los mejores de los que me perdí.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 315



XBOX ONE X

Probamos la nueva consola de Microsoft y los primeros juegos que la aprovecharán. ¡Comienza la guerra de los 4K!



DLC: LA PROLONGACIÓN DE LOS JUEGOS MAL Y BIEN ENTENDIDA

Repasamos las mejores y peores tendencias con los contenidos digitales

86 REPORTAJE

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com











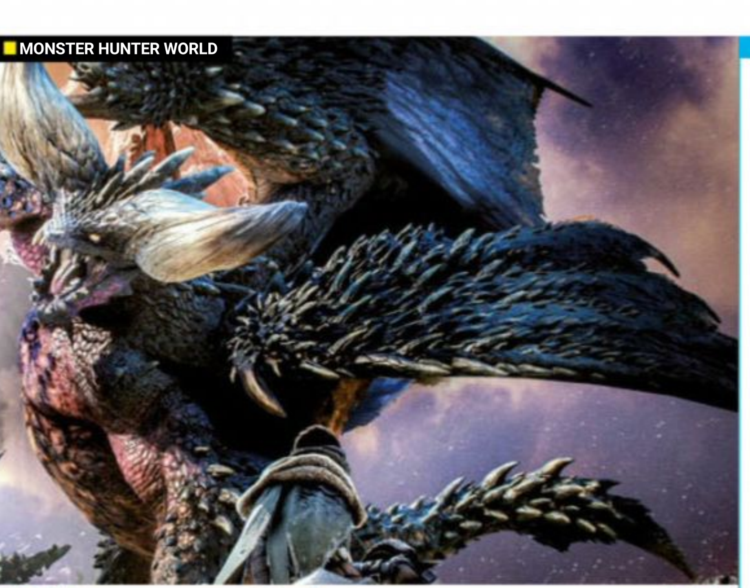

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>



PS4 MONSTER HUNTER WORLD

Capcom tiene la "llave" para que PS4 se venda como rosquillas en Japón. Su saga estrella vuelve a una sobremesa de Sony, con una entrega que revolucionará su jugabilidad y apartado visual. Y con esta bella edición limitada de PS4 Pro.


MONSTER HUNTER WORLD


DYNASTY WARRIORS 9





NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC

TGS 2017: mucho Tokio, poco show

La cita de la industria nipona cierra sus puertas presentando pocos anuncios de relumbrón, aunque sí un puñado de títulos notables...

Una de las últimas citas del año, el Tokyo Game Show, cerró sus puertas el pasado 24 de septiembre... dejando, un año más, una sensación de "quiero y no puedo". Entre las ausencias habituales, como la de Nintendo, o la ausencia de grandes sorpresas, la feria ha quedado un tanto descafeinada. La única sorpresa de cierto calado fue *Left Alive*, un juego de mundo abierto de Square Enix con arte de Yoji Shinkawa (ilustrador de *Metal Gear*). Será una aventura ambientada en el universo de la serie *Front Mission* y que nos permitirá controlar a tres personajes diferentes.

Otro título que dio bastante que hablar fue *Monster Hunter World*, dado el peso de la saga en Japón. Se presentaron algunas de sus nuevas bestias, junto a una edición especial del juego y una bellísima edición limitada de PS4 Pro, al tiempo que se anunció su fecha de lanzamiento mundial: el 26 de enero. Si seguimos hablando de "dragones", Sony confirmó en su conferencia algunos detalles interesantes, como la existencia de *Dragon's Crown Pro*, una versión mejorada y ampliada para PS4, y mostró un nuevo tráiler del esperado remake de *Shadow of the Colossus*, aún sin fecha, pero para 2018. También se confirmó la llegada de Noctis a *Dissidia Final Fantasy NT* para PS4, el lanzamiento de *FFIX* en PS4 y otra sorpresa: la nueva versión del segundo *Zone of the Enders* de Konami para PC y PS4 (compatible con PS VR).

También hubo hueco para otros títulos claramente orientados al público asiático, como *Dynasty Warriors 9* (que pinta de fábula con su mundo abierto) o *Mysterious Fighting Game*, que, por algunos luchadores, nos recuerda a *Street Fighter EX*...


WEB Valmont_

"Ya que están con Shadow of the Colossus, se podrían haber puesto también con Ico y haberlos sacado juntos."

2017 ESTÁ DEJANDO GRANDIOSOS JUEGOS, PERO MEDIOCRES FERIAS: NINGUNA HA SORPRENDIDO



ANUNCIOS / SWITCH - 3DS

Nintendo marca el camino para los próximos meses

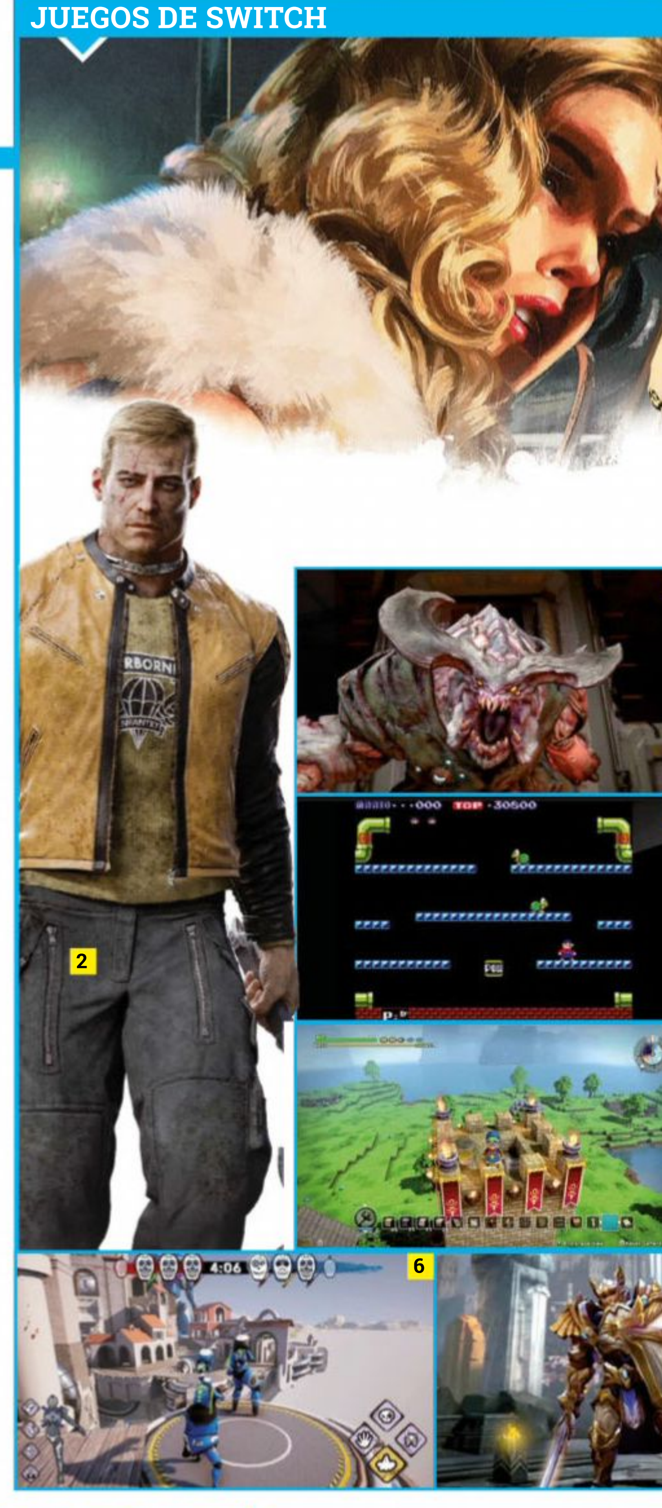
En un frenético Direct, la Gran N anunció un puñado de juegos nuevos para Switch y 3DS, así como las fechas de títulos del calibre de *Xenoblade Chronicles 2* y *Skyrim*

Gracias a sus Direct, Nintendo da multitud de pequeñas "conferencias" a lo largo del año, y el último ha traído consigo jugosas novedades, tanto para Switch como para 3DS. La excusa inicial era hablar de *Super Mario Odyssey* (del que podéis leer un extenso reportaje en las siguientes páginas de la revista), pero la cosa dio más de sí, con un carrusel de juegos hasta ahora inéditos y fechas a mansalva.

Para empezar, se afianzó la promesa de no dejar morir a 3DS, recordando que, próximamente, llegarán *Pokémon Ultrasol-Ultraluna* (17 de noviembre), *Mario and Luigi: Superstar Saga*, *El misterioso viaje de Layton* (ambos el 6 de octubre), *Fire Emblem Warriors* (20 de octubre), *Kirby Battle Royale* (3 de noviembre) o *Apollo Justice: Ace Attorney* (noviembre). Se anunciaron, además, varios títulos de clase media, como *Mario Party: The Top 100*, *New Style Boutique 3* y un port de *Minecraft*.

Sin embargo, el futuro de Nintendo es Switch, y el chorreo de anuncios para ella fue continuo. En primer lugar, se confirmaron las fechas de dos RPG como *Skyrim* (17 de noviembre) y *Xenoblade Chronicles 2* (1 de diciembre), así como la estimada para el nuevo *Kirby* (primavera de 2018), que llevará el subtítulo de *Star Allies*. Lo mejor fue el anuncio de nuevas conversiones de juegos multiplataforma, como *L.A. Noire* (que también llegará a PS4 y One, el 14 de noviembre) y dos shooters de Bethesda: *Doom*, que aterriza a finales de 2017, y *Wolfenstein II*, que lo hará en 2018, más tarde que al resto de plataformas, pero que es algo que parecía impensable hasta hace nada. Además, se anunciaron juegos como *Morphies Law*, un shooter online; *Arena of Valor*, un MOBA; *Arcade Archives: Mario Bros*, un recopilatorio de clásicos; o un port de *Dragon Quest Builders*. Lejos queda el ninguneo third party a Wii U.

JUEGOS DE SWITCH



JUEGOS DE 3DS

Entre los anuncios de 3DS, destacó *Mario Party: The Top 100* **(1)**, para enero. También se confirmó la llegada a Occidente de *The Alliance Alive* **(2)**, a principios de 2018, así como *Minecraft* para los modelos New **(3)**, que llegará "próximamente". Para rematar, se anunció *New Style Boutique 3* **(4)**, para el 24 de noviembre.



HARDWARE ESPECIAL

Nintendo va a sacar unas cuantas consolas especiales durante estos meses. Destacará el pack de Switch con *Mario Odyssey* y Joy-Con rojos **(1)**, para el 27 de octubre. El día 13 de ese mes, será el turno de New 3DS XL Edición SNES **(2)** y, el 17 de noviembre, el de New 2DS XL Edición Pokéball **(3)**. Aparte, habrá un mando Pro de *Xenoblade Chronicles 2* **(4)**, que se lanzará el 1 de diciembre.



De todos los juegos anunciados para Switch en las últimas semanas, llama la atención *L.A. Noire* (1), fechado para el 14 de noviembre, lo que significará la primera vez que Rockstar vuelve a publicar un juego en una consola de Nintendo desde *GTA: Chinatown Wars*, lanzado en DS en 2009. Asimismo, Bethesda también está muy comprometida con la máquina y ha anunciado la llegada tanto de *Wolfenstein II: The New Colossus* (2), para 2018, como de *Doom* (3), para este invierno. Igual que se ha hecho con muchos clásicos de Neo Geo, Nintendo también le ha encargado a Hamster *Arcade Archives: Mario Bros* (4), ya disponible y que recupera clásicos como *Ice Climbers* o *Ballon Fight*. Asimismo, Square Enix seguirá adaptando más entregas de *Dragon Quest*, como *Builders* (5), para primavera de 2018. También se anunciaron *Morphies Law* (6), un shooter online para este invierno; *Arena of Valor* (7), un MOBA free-to-play también para invierno; y *Snipperclips Plus* (8), la edición definitiva de este juego de puzles, que llegará el 10 de noviembre, esta vez en formato físico.





3





¡Ojo al parche! El protagonista de *Biomutant* será un mapache mutante armado hasta la dentadura.

El mundo será muy colorido e incluirá paisajes de todo tipo, con vegetación, helados, desérticos...

ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - PC

Rocket no es el único mapache mutante

***Biomutant*, un RPG de mundo abierto desarrollado por antiguos miembros de Avalanche, dará el golpe en 2018**

La Gamescom 2017 fue sosa como ella sola, pero hubo algunos anuncios interesantes, como el de *Biomutant*, un RPG de acción que está desarrollando Experiment 101, un equipo indie formado por veteranos de Avalanche Studios que trabajaron en *Just Cause*, y que será publicado por THQ Nordic en 2018.

Con un enfoque similar al de *Darksiders*, el juego nos pondrá en la piel de un mapache mutante (no confundir con Rocket Raccoon, de Guardianes de la Galaxia) y se ambientará en un mundo postapocalíptico, en el que una plaga está arruinando la tierra y mermando al Árbol de la Vida. Así, podremos ser el héroe que lo salve o contribuir aún más a su destrucción. El desarrollo combinará exploración por enormes escenarios y combates en tercera persona. Será posible desplazarnos no sólo a pie, sino también con robots, globos, monturas o motos de agua. A la hora de pelear, se combinarán disparos y golpes cuerpo a cuerpo al estilo kung fu, con un estilo ágil y poderes especiales que vendrán dados por una serie de mutaciones y partes biónicas que podremos equiparnos. Además, se podrán crear armas con diferentes artilugios.



Project Octopath Traveler tendrá ocho protagonistas, cuyas historias se jugarán por separado. Cada uno tendrá una habilidad única.







NUEVOS DATOS / SWITCH

Rol exclusivo con reminiscencias de los tiempos de Super Nintendo

Square Enix ha dado detalles de *Project Octopath Traveler*, un RPG de corte clásico que llegará a Switch en exclusiva en 2018 y que ya tiene una demo en la eShop

De todo lo que se mostró en el último Nintendo Direct, quizá lo más sorprendente fue ver una versión ya muy avanzada de *Project Octopath Traveler*, título provisional del RPG que están comandando los productores de *Bravely Default*. Tanto es así que ya hay disponible en la eShop de Switch una demo bastante generosa. El juego llegará en exclusiva a la consola en 2018, con un lanzamiento simultáneo en todo el mundo (cosa que no siempre es habitual en los juegos de rol de Square Enix, como demuestran *Dragon Quest XI* o el propio *Bravely Default*). La idea, como en el juego de 3DS, es recuperar la esencia del rol de 16 bits que tanto triunfó en Super Nintendo, pero esta vez con unos preciosos gráficos pixelados que sus creadores califican como "HD-2D". El resultado es una auténtica maravilla.

El juego se ambientará en una tierra llamada Orsterra, y contará la historia de ocho singulares personajes, con cada uno de los cuales se jugará por separado, si bien es de esperar que confluyan en algún momento. A diferencia de lo sucedido con otro "revival" de Square Enix como *I am Setsuna*, el juego llegará con textos en castellano, para que nadie se pierda ni un solo detalle.

Los combates se desarrollarán por turnos y contarán con un sistema de impulsos que permitirá acumular puntos de fuerza en cada turno para emplearlos en el momento idóneo. Por otra parte, cada protagonista tendrá una habilidad única al explorar, como retar a otros personajes, seducir...

WEB xDeriin

“Después de pasarme la demo con los dos personajes disponibles, sólo hay una cosa que decir: OBRA MAESTRA.”

5





LANZAMIENTO | PS4 - XBOX ONE - PC

Los zombis vuelven a casa por Navidad

Capcom lanzará las ediciones GOTY de *Dead Rising 4* y *Resident Evil 7* el 5 y el 12 de diciembre, respectivamente

Capcom animará el último mes de 2017 con las ediciones definitivas de dos de sus juegos más recientes. El 5 de diciembre, una vez acabada la exclusividad de un año con Xbox One y PC, llegará a PS4 *Dead Rising 4: Frank's Big Package*, que incluirá el juego original y todos sus contenidos descargables, entre los que estará uno nuevo, "Capcom Heroes", con el que podremos equipar a Frank West con trajes y armas de personajes de la compañía como Mega Man, Ken o Zangief. Este DLC también se añadirá gratuitamente a las versiones de Xbox One y ordenador.

El 12 de diciembre, le tocará a *Resident Evil 7: Gold Edition* para PS4, One y PC, que, además de los DLC *Grabaciones inéditas Vol. 1 y 2*, incorporará un nuevo episodio de historia, *End of Zoe*, que contará el destino de esta enigmática mujer. Los que compraran el original también podrán descargarlo por 15 € o como parte del pase de temporada. Ese día, todos los usuarios del juego podrán disfrutar también de *Not a Hero*, un episodio gratuito protagonizado por Chris Redfield, que, como miembro de New Umbrella, se adentrará en las profundidades de la plantación de los Baker. ■

Las cifras del mes



100 es el número de agentes seleccionables que aspira a tener Rainbow Six Siege con sus actualizaciones



90% es el porcentaje de contenidos planeados para Pokémon Go que aún no han visto la luz

1.000.000 son las unidades que se han vendido de Fortnite, el nuevo juego de Epic Games

400 horas tardó un youtuber en completar un nivel imposible de Mario Maker para poder compartirlo

10.000.000 de copias ha vendido ya PlayerUnknown's Battlegrounds, pese a estar sólo en el Early Access de Steam



15,35% de las acciones de Ubisoft tiene la familia Guillemot, tras ampliarlas en un 1,75% para evitar una posible compra por parte de Vivendi

158 millones de dólares lleva recaudados Star Citizen, que sigue sin tener una fecha oficial

300 personas trabajan en Cyberpunk 2077, el ambicioso juego de rol de CD Projekt RED



PS4
7
www.pegi.info
LEGO
LA NINJAGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
¡CONVIÉRTETE EN NINJA!
26/09/2017
DESCUBRE EL NINJA QUE HAY EN TI
NINJAGO
Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SÓLO EN CINES



6

ANUNCIOS / PS4

Yakuza Studio golpea con puño de hierro japonés

El equipo de Toshihiro Nagoshi ha anunciado *Hokuto ga Gotoku*, *Yakuza Kiwami 2* y *Yakuza Online*, además de mostrar un esbozo de *Shin Yakuza*

Hablar de Sega hoy en día es hablar de Yakuza Studio, el equipo que capitanea el director creativo de la compañía, Toshihiro Nagoshi. Desde hacía meses, se sabía que el estudio había aumentado su volumen de trabajo, pero se desconocían los proyectos que tenía entre manos. Ya se han anunciado y son cuatro, nada menos. De momento, sólo están confirmados para Japón, pero Sega ha hecho una encuesta para pulsar el interés por ellos en Occidente, lo que indica que es muy probable que nos lleguen, al menos un par de ellos.

Sin duda, el anuncio más sorprendente es el de *Hokuto ga Gotoku*, un juego de acción basado en el manga "El puño de la estrella del norte" y que contará una historia inédita, en la que un desesperado Kenshiro viajará hasta Eden, una ciudad milagrosa en medio de un mundo destruido por la guerra, con la intención de encontrar a su amada, Yuria. El juego beberá mucho de *Yakuza*: en su sistema de combate (aunque más fantasioso), en su humor japonés, en la voz del protagonista (la misma que la de Kazuma Kiryu)... Saldrá el 22 de febrero en Japón.

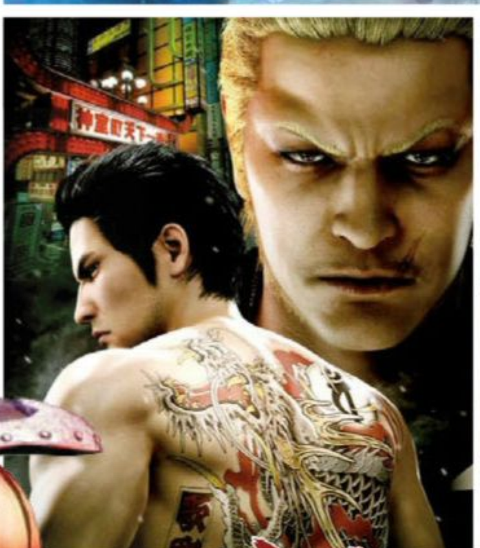
Antes de eso, el 7 de diciembre, llegará *Yakuza Kiwami 2*, remake total de la segunda entrega, lanzada en PS2, en cuyo argumento tenía una importancia capital una policía que controlaba a Kiryu. La historia estará ampliada, tanto que habrá un nuevo episodio protagonizado por Goro Majima, en el que veremos a Makoto, la joven de *Yakuza 0*.

También se anunció, para 2018, *Yakuza Online*, un free-to-play para móviles y PC. Como colofón, se mostró un teaser del proyecto *Shin Yakuza*, la próxima entrega canónica de la saga, en la que un nuevo mafioso, Ichiban Kasuga, sustituirá a Kiryu como protagonista.

HOKUTO GA GOTOKU BEBERÁ MUCHO DE LA SAGA YAKUZA, QUE, A SU VEZ, TENDRÁ UN REMAKE DE SU SEGUNDA ENTREGA Y OTRA HECHA DE CERO

■ *Hokuto ga Gotoku* usará el motor gráfico de *Yakuza Kiwami*, pero con un barniz de anime y aún más efectos.











■ A diferencia del primer *Kiwami*, este remake de *Yakuza 2* usará el Dragon Engine, el motor de *Yakuza 6*, lo que hará que el barrio de Sotenbori, inspirado en Osaka, se vea mejor que nunca.

SHIN YAKUZA

Ichiban Kasuga tomará el relevo de Kazuma Kiryu en la siguiente entrega de *Yakuza*, que aún no tiene fecha, plataforma (debería ser PS4) ni título confirmados. Su historia recordará un poco a la del Dragón de Dojima (con el que tendrá algún tipo de vínculo), pues también será un exconvicto de vuelta en Kamurocho.

Las frases del mes



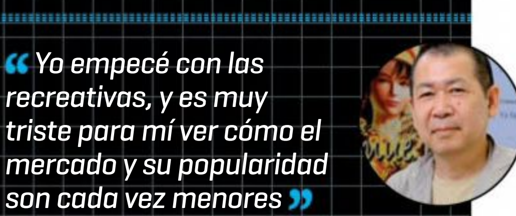
"Creo que la Segunda Guerra Mundial y otras ambientaciones históricas son muy ricas, y existen posibilidades de que las exploremos más"

Eric Hirshberg. Director ejecutivo de Activision



"Para futuros proyectos, el equipo no está mirando a la actual generación de consolas, sino a la siguiente"

Hajime Tabata. Director de *Final Fantasy XV*



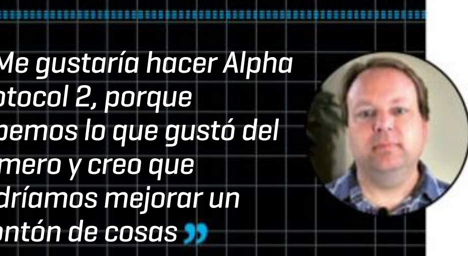
"Yo empecé con las recreativas, y es muy triste para mí ver cómo el mercado y su popularidad son cada vez menores"

Yu Suzuki. Creador de *OutRun*, *Hang-On* y *Virtua Fighter*



"Nuestro director técnico tardó sólo un día en tener el juego corriendo en los kits originales de desarrollo de Xbox One X"

Matt Allen. Director de arte de *Sombras de Guerra*



"Me gustaría hacer Alpha Protocol 2, porque sabemos lo que gustó del primero y creo que podríamos mejorar un montón de cosas"

Feargus Urquhart. Director ejecutivo de Obsidian Entertainment



"Pensaba que, en la era de los smartphones, Switch no sería un éxito porque nadie quiere llevar una consola a la calle, pero estaba equivocado"

Tsunekazu Ishihara. Director ejecutivo de The Pokémon Company



ANUNCIO / SWITCH

Travis sableará de nuevo en reñideros nintenderos

Travis dispondrá de un guante especial que homenajea al Power Glove de NES y que seguramente dé un nuevo aire a los combates.

El excéntrico y genial Suda51 ha mostrado el primer tráiler de *Travis Strikes Again: No More Heroes*, la nueva entrega de una de las mejores sagas que tuvo Wii

Tras anticiparlo en la presentación mundial de Switch en el ya lejano 13 de enero, Goichi Suda, alias Suda51, ha anunciado ya oficialmente la nueva entrega de *No More Heroes*, que se titulará *Travis Strikes Again* y llegará a la consola de Nintendo en exclusiva, en 2018. Aunque hubo un remake posterior para PS3 y Xbox 360, las dos primeras entregas de la saga nacieron en Wii, por lo que esta continuación supone para Grasshopper Manufacture renovar los votos de esta sanguinaria y frenética saga con las consolas de la Gran N.

El protagonismo volverá a correr a cargo del lenguaraz Travis Touchdown, contra quien clama venganza Badman, por haber segado la vida de su hija, Badgirl. Mientras ambos luchan en una zona rural del sur de Estados Unidos, serán abducidos por la Death Drive MK-II, una consola fantasma con seis juegos. Se dice que, si alguien logra pasárselos todos, verá colmados todos sus deseos...

El desarrollo será el de un hack and slash, de modo que Travis volverá a contar con su katana láser y, como novedad, con un guante hecho a imagen y semejanza del Power Glove, el periférico de NES. Además de enfrentarnos a incontables hordas de enemigos, tendremos que plantar cara a poderosos y estrambóticos jefes finales.

Visualmente, se mantendrá la colorida idiosincrasia de la saga, pero potenciada gracias al uso del Unreal Engine 4. Cómo no, el humor macarra y las duchas de Travis con la sangre de sus enemigos estarán garantizadas.

WEB Doux91

«Qué bien se ve, la verdad. Por lo menos, dentro de un año, veremos a uno de los mejores jedis vistos en los videojuegos.»

Pulsa Start

Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



"MANQUEA" BIEN... Y NO MIRES CON QUIÉN

Hace unas semanas, a raíz de un vídeo en el que el periodista Dean Takahashi (de la web de tecnología y videojuegos VentureBeat) no lograba superar el tutorial de *Cuphead*, se avivó, una vez más, el debate sobre la habilidad que deberían tener los "periodistas de videojuegos". No tardaron en aparecer las mentes preclaras que proponían todo tipo de soluciones, desde hacer públicos los gamertags de los periodistas a los que, una vez más, invitaban a desconfiar por sistema de los medios y el periodismo en general.

¿Qué queréis que os diga? En veinte años de profesión, he visto de todo, menos rayos C brillar en la oscuridad, cerca de la puerta de Tannhaüser (perdón, "Blade Runner"). Me ha tocado entrevistar y hacer pruebas a todo tipo de personas que querían trabajar en ésta y otras revistas. Desde gente con carrera de periodismo, con textos más que correctos, pero sin idea del tema o sin la "chispa" necesaria (sí, de ésos que invitan a dormirse de pie detrás de una puerta) a, en el extremo opuesto, verdaderas enciclopedias con patas del videojuego... pero incapaces de transmitir toda esa pasión y sabiduría, con unos textos deslavazados, torpes e incapaces de enganchar. Lo han intentado profesores de colegio, auxiliares de clínica, mozos... De todas las profesiones que podáis imaginar. Por desgracia, no todo el mundo vale, por mucho que sea la ilusión de su vida.

Si hago un ejercicio de instrospección, yo mismo no valgo para todo. Ni yo ni nadie. Detesto el fútbol con todo mi ser (no analizaría *FIFA* ni aunque me pagaran), y hoy día, no tengo paciencia ni tiempo para un juego como *Dark Souls*. ¿Eso me hace menos válido como "periodista"? Permitidme que lo dude. Primero, porque es tan sencillo como ser honesto y acometer sólo aquello que dominas o que puedes hacer. Por esa razón, no veréis análisis de simuladores de fútbol firmados por mí (para eso, hay gente mucho mejor). En segundo lugar, hay periodistas que no ejercen labores de crítica, que no firman análisis, y son excelentes para escribir una crónica, cubrir un reportaje, realizar una entrevista, preparar un reportaje retro... o cualquier otra cosa. No daré nombres por no incomodar a nadie, pero aquí mismo, en España, hay "periodistas de videojuegos" que, por norma, ni juegan ni tocan un mando en las presentaciones (ni tampoco fuera de ellas), y sus textos son más que competentes. Lo más gracioso es que toda esta polémica me ha traído a la memoria una competición que Sony organizó por el lanzamiento de *Gran Turismo 2*. Llegué a la final, donde me esperaba un piloto profesional de rallies. Yo, sin carné ni coche propio, en una final... que, por supuesto, perdí, porque el piloto, además, era un vicioso de la serie *GT*. ¿Eso le convierte a él en mejor periodista? ¿O a mí en mejor piloto? Permitidme que lo dude...

> *"Hay periodistas que no ejercen labores de crítica, que no firman análisis, y son excelentes para escribir una crónica, cubrir un reportaje..."*

8



Los gráficos tirarán de polígonos sencillos, pero la gracia estará en las alocadas mecánicas, como la de ser un gato.



ANUNCIO | PS4 - PC - ¿ONE?

Swery se da a la buena vida y la "felicidad"

Ya está en marcha la campaña de crowdfunding de *The Good Life*

Hasta el 14 de octubre, Hidetaka "Swery" Suehiro busca recaudar 1,5 millones de dólares en la plataforma Fig para su nuevo RPG, *The Good Life*, que llegaría a PS4, PC y tal vez Xbox One en verano de 2019, siempre que reciba suficiente apoyo financiero.

Como *Deadly Premonition* o *D4*, el juego promete ser una genial ida de olla. La protagonista será una fotógrafa neoyorquina llamada Naomi que, acuciada por las deudas, viajará a un pueblecito inglés para enviarle instantáneas peculiares a un cliente y, así, saldar la deuda. El pueblo está considerado el más feliz del mundo, pero una joven aparecerá asesinada con una espada clavada en el corazón y deberemos investigar el caso, con la peculiaridad de que, de noche, los vecinos y la protagonista se transformarán en gatos, lo que permitirá llegar a zonas inaccesibles a los humanos. Además, habrá que comer, dormir... Bendita locura la de Swery.



ANUNCIO / PS4 - PS VITA - PC

Secret of Mana vuelve rehecho en 3D

El clásico que Square Enix lanzó en SNES en 1994 volverá el 15 de febrero con un remake que afectará a los gráficos, la música y la jugabilidad, pero manteniendo toda su esencia

Uno de los RPG más queridos y recordados de la historia, *Secret of Mana*, regresará con energías renovadas el 15 de febrero. Tras maravillarnos en Super Nintendo allá por 1994, Square Enix se ha decidido a hacer un remake para PlayStation 4, PS Vita y PC. Será la segunda vez que podamos volver a disfrutar del juego en pocos meses, pues hay que recordar que es uno de los privilegiados títulos que se han incluido en el repertorio de SNES Mini.

Como el original, el juego contará la historia de Randi, Primm y Popoi, tres jóvenes que deberán luchar contra todo un imperio para obtener el poder del maná y devolver el orden al mundo. Lejos de hacer una simple remasterización, se ha optado por hacer un remake, pero manteniendo, en buena medida, la esencia de los 16 bits. Se han introducido algunos vídeos que no habrían sido posibles en Super Nintendo, pero la perspectiva elevada y el estilo visual de los personajes son perfectamente reconocibles. Del mismo modo, la genial banda sonora también se ha rehecho. Incluso habrá nuevas mecánicas jugables para complementar la exploración y los combates en tiempo real.

El único "pero" que se le puede poner a este remake es que, en principio, sólo saldrá en formato digital. Quienes lo reserven tendrán acceso a nuevas indumentarias para el trío protagonista: de tigre y de moguri.





10

NUEVOS DATOS / PS4 - PC

Shenmue 3 enseña la cara y se alía con Deep Silver

El juego de Yu Suzuki ya cuenta con una editora y, en la Gamescom, se mostró el primer tráiler "real", algo polémico

Dos años después de su anuncio, y coincidiendo con el anuncio de que será publicado por Deep Silver, se ha podido ver el primer tráiler "real" de *Shenmue III*, ya corriendo con el motor Unreal 4. El vídeo generó cierta polémica por las caras de los personajes, pero Yu Suzuki aclaró a posteriori (y demostró a puerta cerrada) que era una versión preliminar que no tenía integradas las expresiones faciales. Los escenarios, en cambio, sí dejaron muy buenas sensaciones, merced a una gran dirección artística y a un buen uso de la iluminación. Conviene no olvidar, en cualquier caso, que el presupuesto no es de superproducción y que sus virtudes serán otras: desarrollo, historia, BSO...

El juego está previsto para la segunda mitad de 2018, pero cuesta creer que vaya a estar listo "tan pronto". No sería de extrañar que se retrasase y que su hueco se cubriera con las remasterizaciones de las dos primeras entregas, obligatorias para que esta secuela triunfe y cuyo anuncio ha de estar al caer.



El arte principal muestra a Ryo Hazuki y Shenhua con una ciudad imperial china de fondo. A priori, el juego tendrá tres grandes entornos.







Las rígidas caras de los personajes han sido motivo de crítica, y es cierto que son mejorables, pero *Shenmue III* será más que gráficos.

Hikikomori





Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

INTELIGENCIA ARTIFICIAL CADA VEZ MÁS TONTA

No quiero engañar a nadie y ya lo he dicho otras veces: me importan los gráficos. Me parece una parte muy importante de esta industria y me gusta ver cómo los estudios se afanan en hacer los juegos cada vez más realistas o más bonitos en cuanto a su dirección artística. Por eso, me parecen buenas noticias, dentro de la "traición" que supone para los que compramos las versiones originales, la salida de PS4 Pro o Xbox One X. Ver los juegos en 4K (aunque, en el caso de la Pro, casi siempre reescalados) y HDR me parece una gozada. La evolución gráfica va de la mano de la tecnológica, así que me parece, cuando menos, lógica.

Sin embargo, desde hace unos cuantos años, tengo una sensación que no me gusta nada. Uno de los elementos que más me atraen de los videojuegos es la inteligencia artificial. Cuando me pongo a pensar en algunos de los momentos que más me han sorprendido jugando a videojuegos, la mayoría tienen que ver con la IA. No me puedo olvidar de los enemigos devolviéndome las granadas en *Medal of Honor*, de los soldados de *Metal Gear Solid 2* siguiéndome hasta los conductos de ventilación o del comportamiento de mis rivales en *F.E.A.R.* poniéndose a cubierto si se veían sobrepasados. Hay muchos más ejemplos, desde luego, pero tengo la sensación, y creo que no soy el único, de que la cosa se ha quedado bastante estancada en los últimos tiempos. No, en realidad es peor, porque, mientras que algunas cuestiones técnicas sí que se convierten en estándares de la industria que todos copian y ofrecen en sus juegos, con la IA no sucede lo mismo.

No deja de sorprenderme ver cómo los enemigos son, hoy en día, más tontos que hace años. Ya no me devuelven las granadas, aparecen como patos de feria para que yo les dispare y deciden usar coberturas usando patrones que no tienen ningún sentido. Siempre que tengo la oportunidad de entrevistar a algún creador de videojuegos, saco el tema de la IA y escucho su opinión. Llevo años haciéndolo y he escuchado todo tipo de opiniones: que si la IA se ha mejorado en otros aspectos menos visibles, como qué oyen los personajes no controlables, o en el comportamiento de compañeros de batalla como Elizabeth en *Bioshock Infinite* o Ellie en *The Last of Us*, por ejemplo.

Lo mismo no les falta razón al hacer algunas de estas afirmaciones, pero yo tengo otra teoría que alguno de estos desarrolladores ha accedido a "comprarme" cuando se la he expuesto: la industria se ha especializado tanto en cuestiones gráficas, narrativas y artísticas (algo que tiene muchas ventajas) que el alma de los videojuegos, la programación, se ha dejado de lado. Los programadores ya no son las estrellas, ya no dirigen los proyectos y lo que importa ahora es que los juegos parezcan películas y no tanto videojuegos. Así, son más bonitos, pero más tontos.

> *«Los programadores ya no son las estrellas, ya no dirigen los proyectos y lo que importa es que los juegos parezcan películas, no videojuegos.»*

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn ... PS4
3. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
4. Persona 5 ... PS4-PS3
5. Metroid: Samus Returns ... 3DS
6. Sonic Mania ... Multi
7. Uncharted: El legado perdido ... PS4
8. Splatoon 2 ... Switch
9. Prey ... Multi
10. Destiny 2 ... Multi



METROID: SAMUS RETURNS. Es el regreso a la añorada fórmula 2D de la serie. Con el 3D estereoscópico activado, es una pasada...

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Sonic Mania** ... Multi
2. Yakuza Kiwami ... PS4
3. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
4. Horizon: Zero Dawn ... PS4
5. Project CARS 2 ... Multi
6. Splatoon 2 ... Switch
7. RiME ... Multi
8. F1 2017 ... Multi
9. Uncharted: El legado perdido ... PS4
10. FIFA 18 ... Multi



F1 2017. Puede que no vaya a ser campeón del mundo, pero siempre es un placer encarnar a mi álter ego finlandés, Kimi Raikkonen.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Horizon: Zero Dawn** ... PS4
2. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
3. Destiny 2 ... PS4-One
4. Uncharted 4 ... PS4
5. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
6. Metal Gear Solid V ... Multi
7. Metroid: Samus Returns ... 3DS
8. Modern Warfare Remastered ... Multi
9. Battlefield 1 ... Multi
10. Splatoon 2 ... Switch



DESTINY 2. Me ha atrapado con su perfecto equilibrio en el gunplay, una campaña más larga y las nuevas actividades del endgame.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **Persona 5** ... PS4-PS3
2. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
3. NieR Automata ... PS4-PC
4. Yakuza 0 ... PS4
5. Destiny 2 ... Multi
6. Life is Strange ... Multi
7. NBA 2K18 ... Multi
8. Hellblade: Senua's Sacrifice ... PS4-PC
9. Inside ... Multi
10. Nioh ... PS4



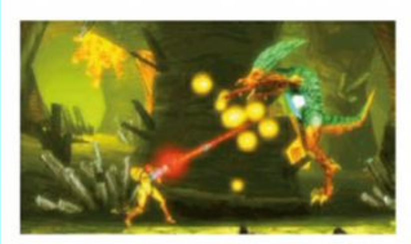
DESTINY 2. Es continuista, pero sigue teniendo los tiroteos más espectaculares, el control es exquisito y los retoques le sientan de lujo.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse ... 3DS
3. Persona 5 ... PS4-PS3
4. Metroid: Samus Returns ... 3DS
5. Fire Emblem Echoes ... 3DS
6. Mario Kart 8 Deluxe ... Switch
7. Splatoon 2 ... Switch
8. Dragon Quest VIII ... 3DS
9. Guardians of the Galaxy ... Multi
10. Ace Attorney: Spirit of Justice ... 3DS



METROID: SAMUS RETURNS. Se echaba en falta otra entrega principal de la saga, y ésta ha cumplido las expectativas con creces.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Metroid: Samus Returns ... 3DS
3. NieR Automata ... PS4-PC
4. Bloodborne ... PS4
5. Doom ... Multi
6. Prey ... Multi
7. Horizon: Zero Dawn ... PS4
8. Persona 5 ... PS4-PS3
9. Metal Gear Solid V ... Multi
10. Dark Souls III ... Multi



METROID: SAMUS RETURNS. MercurySteam ha recuperado la esencia de las entregas 2D y la ha adaptado a los tiempos que corren.

La avalancha de juegazos de septiembre ha estado a punto de sepultarnos, pero hemos sobrevivido.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1	**Doom**	Multi
2	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
3	Horizon: Zero Dawn	PS4
4	Sonic Mania	Multi
5	Quantum Break	One-PC
6	Uncharted 4	PS4
7	The Evil Within	Multi
8	Rayman Legends	Multi
9	Fallout 4	Multi
10	Thimbleweed Park	Multi



RAYMAN LEGENDS. Vuelve a estar de moda con la versión de Switch. ¿El mejor plataformas "ever"? Quizá no tanto, pero casi, casi...

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Metroid: Samus Returns	3DS
3	Rise of the Tomb Raider	Multi
4	Ori and the Blind Forest	One-PC
5	Yakuza Kiwami	PS4
6	Mario + Rabbids	Switch
7	Marvel vs Capcom Infinite	Multi
8	F1 2017	Multi
9	Uncharted: El legado perdido	PS4
10	Agents of Mayhem	Multi



METROID: SAMUS RETURNS. MercurySteam ha vuelto a colocar a la clásica saga de Nintendo en el lugar que nunca debió dejar.

Cartas desde Yamanose

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



LA INDUSTRIA ES OSCURA Y ALBERGA ERRORES

Hace unas semanas, terminó la séptima temporada de "Juego de Tronos", una de las mejores series de la historia y, sin duda, la que mejor se presta a potenciales conversiones en forma de videojuegos. Precisamente, a colación de ella, surgió un rumor de que Bethesda podría estar haciendo un RPG basado en su universo, tras ser listado en una tienda, pero se desmintió. Obsidian Entertainment también ha salido a la palestra para decir que, hace varios años, rechazó hacer una adaptación porque su iconografía no casaba con la visión que entonces tenía del rol, sin un enemigo claro u orcos a los que apalear. Desde que se produjera el boom de la serie, nos hemos tenido que conformar con dos juegos que ni de lejos explotan las posibilidades de la saga. La aventura gráfica de Telltale tenía su aquél, pero la fórmula del estudio huele ya más que el Lecho de Pulgas. Por su parte, el RPG que desarrolló Cyanide fue un estropicio digno de Gregor Clegane. Se acerca el invierno y, por lo pronto, no se avista a ninguna compañía que tenga el valor de reclamar el Trono de Hierro con una aventura como mandan los dioses, los nuevos y los antiguos. La industria es oscura y alberga errores, como no aprovechar una base de millones de fans que podría arrasar las tiendas como una horda dothraki...

Sin embargo, creo en el Señor de Luz y rezo por que, de cara a principios de 2019, que es cuando se estrenará la octava y última temporada de la serie, alguien saque todas sus tropas para conquistar Poniente y derrotar a Los Otros. Sería tan fácil (y difícil) como replicar la fórmula de sagas como *The Witcher*, *The Elder Scrolls* o *Dragon Age*, sólo que en los Siete Reinos y con una historia creada para la ocasión. El estudio ideal para hacer tal cosa sería CD Projekt RED, que ya ha hecho la hazaña de adaptar un universo literario con *The Witcher* (no olvidemos que, al final, la serie de HBO se basa en las novelas de "Canción de hielo y fuego"), pero, dado que está enfrascado con *Cyberpunk 2077*, eso es pedir peras al arciano. Tampoco BioWare, que ya adaptó Star Wars al género RPG con *Caballeros de la Antigua República*, parece en disposición de hacer tal cosa, ya que se halla enfrascado en *Anthem*. Nuestro Azor Ahai particular es que el rumor de Bethesda sea verdad y que, al final, el supuesto *The Elder Scrolls VI* sea, en realidad, su particular Desembarco del Rey. El Muro se vendría abajo.

Puestos a pensar cómo sería ese potencial RPG, para no hacerlo reduccionista y recrear todo Poniente, desde Más Allá del Muro hasta Dorne, habría que apostar, seguramente, por un personaje secundario o inédito con motivos para ir de acá para allá sin caer en sinsentidos narrativos, quizá alguien de la Hermandad sin Estandartes. Con un buen sistema de combate y un mundo rico en misiones, ese juego sería el príncipe que fue prometido.

> *«Se acerca el invierno, y no se avista a nadie que tenga el valor de reclamar el Trono de Hierro con una aventura como mandan los dioses»*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Periodistas humillados, otros humillantes, bromas "de color" con y sin gracia, guiones filtrados... Las otras noticias de este mes parecen mentira, y puede que alguna lo sea. ¿Adivinas cuáles?



LA INQUISICIÓN DE TWITTER CONDENA A UN PERIODISTA A LA HOGUERA POR "MANQUEAR" EN CUPHEAD

Los periodistas de videojuegos hemos quedado retratados; somos unos paquetes jugando y nos inventamos los análisis. Nuestro delator ha sido Dean Takahashi, un redactor especializado con veinticinco años de experiencia que subió a Youtube un gameplay nefasto de *Cuphead* (Xbox One y PC) en el que no era capaz ni de superar un simple obstáculo del tutorial. Ese desafortunado vídeo fue suficiente para que el "compañero" de profesión Ian Miles Cheong nos metiera a todos en el mismo saco desde su cuenta de Twitter: "Los periodistas de videojuegos son increíblemente malos jugando. Es doloroso ver esto. ¿Cómo creen que están cualificados para escribir sobre los juegos?", a lo que un youtuber respondió: "Fácil, ven vídeos en Youtube y escriben tonterías sin jugarlos". Habría que preguntarles a estos gurús del sector si es necesario ser un maestro cineasta para escribir una buena crítica de cine, un chef con estrellas Michelin para ser crítico gastronómico, un futbolista de élite para comentar partidos... o gritar para ser un youtuber de éxito. Bueno, esto aún se está investigando. En cualquier caso, no caeremos en la trampa de darnos por aludidos, así que nos vamos a intentar pasarnos la imposible pantalla de título de *Cuphead* para el análisis.

☐ SIEMPRE LO SOSPECHÉ ☐ LO RECUSO

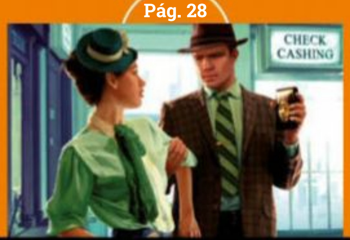


Pág. 24



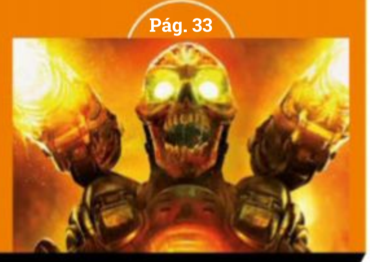
LA OTRA CARA
Un sabroso "sknack" de actualidad

Pág. 28



LA COMUNIDAD
Vuestra tribuna (o tribunal) de opinión

Pág. 33



LA POLÉMICA
Un combate a muerte dialéctica



¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



2 La máscara de Ryo Hazuki ya es la más solicitada de Halloween a raíz del último tráiler de *Shenmue 3*.

Ni Michael Myers, ni Pennywise, ni Freddy ni Jason... La estrella de este Halloween será el renovado Ryo Hazuki. Todo empezó como una broma de un artista canadiense, que recreó la careta homicida de Ryo del último tráiler de *Shemnue 3*, hasta que los principales fabricantes de disfraces empezaron a recibir miles de encargos. Ojalá venga con su inconfundible moto... sierra.

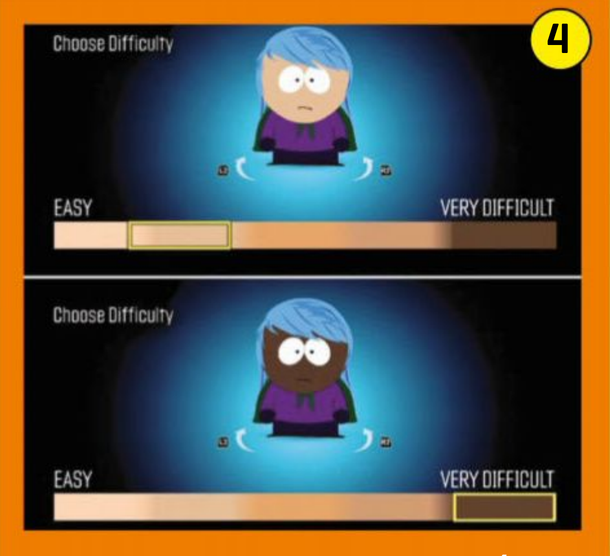
☐ PUES SÍ QUE ACOJONA ☐ NO OS ENSAÑÉIS CON LA VÍCTIMA: PARA ESO, ESTÁ RYO MYERS



EL DIARIO "EL MUNDO" RELACIONA TERRORISMO CON VIDEOJUEGOS

No, no estamos en los años 90, pero algunos medios sí, como demuestra el artículo publicado el mes pasado por El Mundo (y no Today, aunque lo parezca), cuyo titular asociaba al terrorista autor del atentado de Barcelona a su afición por los videojuegos. Si ni siquiera se molestaron en escribir "PlayStation" correctamente, no debería sorprendernos el resto del contenido: "Como truculento augurio, le encantaba el videojuego *Grand Theft Auto*, donde uno de los alicientes es atropellar peatones y el jugador recarga vidas acostándose con prostitutas callejeras". Pero el siguiente párrafo no es menos sensacional(ista): "Esta vez, no era un videojuego, ni los atropellos le iban dando puntos, sino condenas de décadas de prisión". Ya era hora de que alguien lo dijera: hay que acabar con la barbarie de los videojuegos; los gamers no podrán con nosotros. NO a los píxeles...

☐ CÓMO ESTÁ "EL MUNDO"... ☐ SI NO LO LEO, NO LO CREO

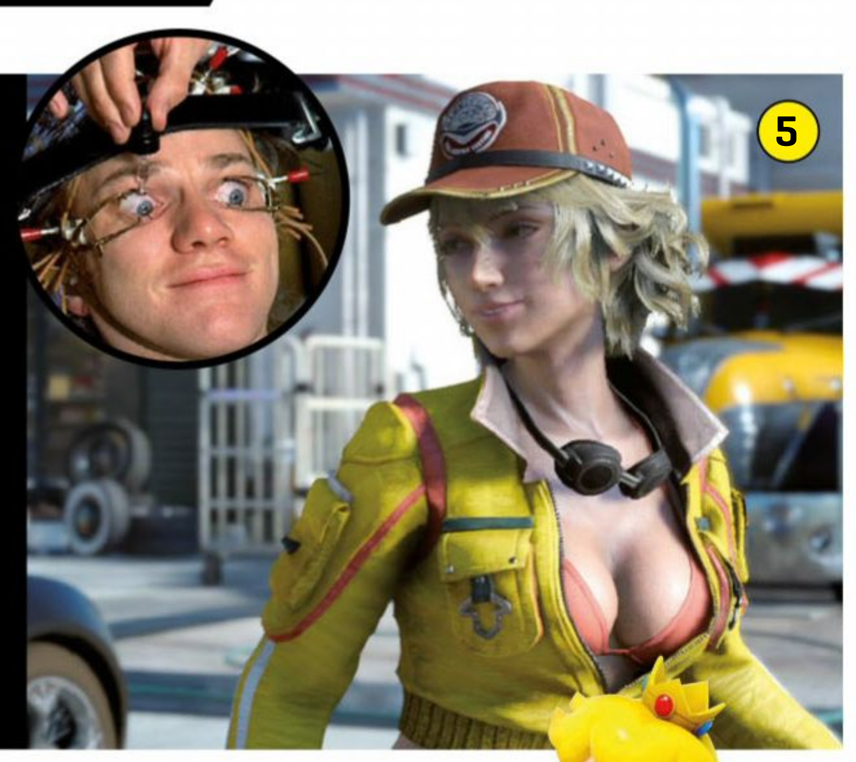


SOUTH PARK OSCURECERÁ LA PIEL DEL PERSONAJE CUANTO MÁS AUMENTES LA DIFICULTAD

Si existe un videojuego capaz de convertir el chiste más políticamente incorrecto en una brillante crítica social, sólo podía ser *South Park: Retaguardia en Peligro*. En esta ocasión, la primera declaración de intenciones se manifiesta en la pantalla de personalización, cuando se nos pide seleccionar el nivel de dificultad mediante una barra de tonalidades de color de piel, que pasa de convertirnos en un "blanco fácil" a oscurecerse gradualmente cuanto más exigente queramos que sea la aventura. Por si fuera poca transgresión, Ubisoft ha confirmado que esta decisión no afectará al sistema de combate, pero sí influirá en otros aspectos de la historia, como la cantidad de dinero que recibamos o la forma en que nos hablen otros personajes. Queda confirmado que los guionistas de South Park saben manejar como nadie el "humor negro".

☐ A TRUMP LE GUSTA ESTO ☐ YO SÍ QUE LO VEO NEGRO

FFXV APELA A LA "MORAL" DEL JUGADOR PARA QUE EVITE MODS DE DESNUDOS



5

¿Qué pasaría si dejases a tu perro solo en casa junto a una caja de pizza recién hecha y una nota con el texto "Por favor, no comer (apelo a tu conciencia)"? Pues más o menos lo que va a pasar con la versión de PC de *Final Fantasy XV*: que los "modders" se van a poner perracos en cuanto tengan ocasión de despelotar a los personajes del juego. "No creo que los mods de desnudos sean algo bueno, pero lo dejaremos en manos del sentido moral de los jugadores", ha explicado el director Hajime Tabata. "Lo que básicamente quiero es darle tanta libertad y pocas limitaciones como sea posible a la gente". A la espera de una fecha de lanzamiento específica a principios de 2018, Square Enix ya ha confirmado importantes mejoras gráficas y soporte para Steam Workshop, aunque algunos sólo estén pensando en su "fantasía final" con Cindy mientras se la apela. La moral.

☐ HAN CREADO UN "MODSTRUO" ☐ DE NINGÚN "MOD"

6

Mario + Rabbids: Kingdom Battle, prohibido en Tailandia por enseñar el conejo de Peach. La censura en ciertos países roza lo absurdo: esta vez, el perjudicado ha sido el divertido RPG estratégico de Ubisoft por mostrar el Rabbid de Peach, una metáfora demasiado obscena para la monarquía tailandesa; y eso que no han visto el plátano de Rabbid Kong.

☐ PUES PEORES RABBIDS HE VISTO ☐ NO ME FÍO UN PELO RUBIO





7

EXGUIONISTA DE VALVE REVELA EL SUPUESTO FINAL ABIERTO DE HALF-LIFE 3

[SPOILERS] No veremos *Half-Life 3* en vida, pero, si quieres saber cómo habría continuado su historia, según el exguionista Marc Laidlaw, sigue leyendo o arranca esta página. Tras la muerte de Eli Vance, Gordon Freeman y su hija Alyx emprenden un viaje a la Antártida para destruir el barco Borealis, pero sufren un accidente aéreo. Entonces, descubren que el navío aparece y desaparece del plano existencial, rodeado por una enorme base de Combine. Ya en el barco, se produce un salto constante en el tiempo y el espacio; Gordon mata al Dr. Breen (que estaba vivo) y Alyx se carga a la Dra. Mossman, se encuentra a G-Man y escapa con él de Borealis, dejando solo a su padre a punto de estamparse y morir. Por suerte, Gordon es rescatado por los Vortigaunts a través de un portal y reaparece en una playa sin amigos y sin saber cuánto tiempo ha pasado. Mejor que el final de "Perdidos" y "Los Serrano". O no.

☐ NO CREO AL GUIONISTA ☐ NO CREO AL REDACTOR



MICHAEL PACHTER NO ACIERTA NI EL PANEL DE "LA RULETA"

El visionario analista Michael Pachter lleva años fallando más predicciones que Sandro Rey en una administración de lotería. Entre sus grandes éxitos, destacan "la generación de PS3 será la última", "PS Vita superará en ventas a 3DS", "*GTA V* saldrá en 2010" (salió en 2013), "Nintendo abandonará el mercado del hardware" o "Switch será un fracaso", reconvertido ahora en "Switch superará a Xbox One". Pero su último desatino le ha costado nada menos que perder un estupendo coche en el concurso televisivo La Ruleta de la Suerte, donde compró vocal para resolver un refrán, pero acabó fallando por una sola letra que, además, ya había comprado, al confundir "ingenios" con "ingenuos". Sin embargo, Pachter terminó el programa vaticinando el fracaso de Xbox One X frente a Ouya. Ojalá le veamos pronto en Ahora Caigo, para que vuelva a caer por su propio peso.

☐ SI EL REFRÁN VA POR ÉL, ME LO CREO ☐ PASAPALABRA

9 **Sony regala *Knack II* a miles de usuarios por equivocación.** ¿Quién nos iba a decir que *Knack II* sería uno de los juegos más descargados del mes en la Store? Pues el departamento de Marketing Involuntario de Sony, que filtró por error el juego completo y sin cobrar un euro durante un buen rato.

☐ ¿Y AVISÁIS AHORA? ☐ BUEN INTENTO; NI REGALADO





LOS CREADORES DE FIREWATCH VETAN AL YOUTUBER PEWDIEPIE POR RACISTA

Felix Kjellberg es el youtuber más seguido del mundo, con 58 millones de suscriptores, y también uno de los menos conscientes de su repercusión: si ya provocó la rescisión de su contrato millonario con Disney por soltar "bromas" antisemitas, esta vez se ha ganado el boicot del estudio Campo Santo por espetar la frase "What a fucking nigger!" ("¡Qué puto negrata!") durante un streaming de *PlayerUnknown's Battlegrounds*. La compañía solicitó a Youtube la retirada de todos los gameplays de sus juegos y, a cambio, *Firewatch* ha recibido un aluvión de críticas negativas en Steam por parte de los fans de PewDiePie, que ya se ha disculpado reconociendo que no ha aprendido nada y que es "un idiota". Más razón que un Campo Santo.

☐ ME DESUSCRIBO ☐ UN YOUTUBER JAMÁS DIRÍA UNA PALABROTA

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **PROJECT CARS 2** PARA ONE O PS4

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *Project CARS 2*, dos para PS4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 314

1 Falso **2** Verdadero **3** Falso **4** Falso **5** Verdadero **6** Verdadero **7** Verdadero **8** Verdadero **9** Falso **10** Verdadero

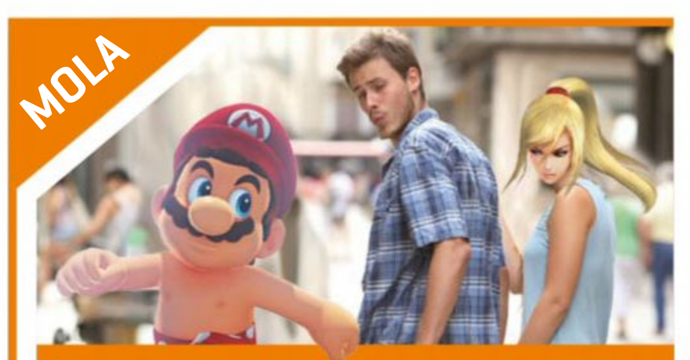
GANADORES de un juego **Agents of Mayhem** (HC 314)

Diego Aguila Peñailillo (Madrid) *Omar Taidy Ibáñez (Zaragoza)* *María Guerrero León (Málaga)*

LA COMUNIDAD

Vuestro espacio de opinión, democracia y risión.

MOLA



▸ El regreso triunfal de mi amada cazarrecompensas en *Metroid: Samus Returns*, sin poder dejar de pensar en *Super Mario Odyssey* y sus inéditos pezones. ¡Ya sólo falta un mes! Enfermín Gamboa

Trece años deseando volver a salir con Samus de la mano (de una portátil) y Nintendo tentándonos a serle infiel con Mario correteando en bañador... ¡Uf! La "Odyssey" será depilarse tan bien el pechamen.

▸ La que está liando *PlayerUnknown's Battlegrounds* en Steam. Pedazo de exclusiva para Xbox One. Zetaceous
Sus cifras de récord son tan alucinantes como el número de llamadas perdidas de Sony a Bluehole Studio. Al final, les ha contestado *Epic Games* con *Fortnite: Battle Royale*.

▸ El tráiler de *Travis Strikes Back: No More Heroes* para Switch me pone la katana firme. Hectravis Domínguez
En Wii, Travis guardaba partida en el váter; en Switch, podremos retomarla en uno de verdad. Suda51 ha cumplido su sueño como desarrollador.

▸ *Project CARS 2* en la parrilla de salida y *Gran Turismo Sport* calentando motores para otoño. Mike Rockmero
A Fernando Alonso le gusta esto. Va a ser la única forma de que no se le averíe el motor esta temporada.

▸ Que el próximo *Final Fantasy* pueda ser de mundo abierto y recree las sensaciones de *Zelda: BotW*. Jotífer
Estaba claro que *Breath of the Wild* crearía escuela, pero, como también se ponga a llover en plena escalada, Tabata se va a ir a tomar Vah Medoh (bestia divina del viento fresco).

▸ La notable mejoría gráfica en las caras de *FIFA 18* respecto a *FIFA 17*. Y yo creyendo que llevaba años viendo las mismas jetas... Paco Estopa
Y que lo digas; ahora Cristiano se parece incluso a sí mismo. A ver lo que tardan en sancionarlo hasta *FIFA 19*.

▸ Que Venom, Soldado de Invierno y Viuda Negra se apunten a *Marvel vs Capcom Infinite*. Rubén Guzmanías
Incluida la cazadora de *Monster Hunter*, aunque el bando que más va a "cobrar" es Capcom... con cada DLC.

▸ Todo en lo que *Destiny 2* mejora al anterior, empezando por lo fácil que es encontrar al vendedor Xûr. Antes salía los viernes por la Torre y, ahora, está en cualquier planeta, ¡y ubicado en el mapa! Fran Vega

Es tan fácil que hasta nos lo hemos encontrado dando la "lata" en un botellón, aunque hubo algo en él que no nos dio buena espina... Nos cobró 3 € por una birra caliente. Menudo payaso el "Xûrmano".

NO MOLA



▸ Que Cleopatra vaya a estar doblada por Clara Lago en *Assassin's Creed: Origins*. Sólo falta Dani Rovira como Julio César. Natsumika

No les des ideas o, en menos de un año, tendremos "Ocho Apellidos Egipcios" en cines. Pero confía en la voz de Clara Lago; en "Hotel Transilvania", ya dobló a Selena Gómez, que se disfrazó de Cleopatra para la portada de un disco... Vale, esperemos a ver el resultado.

▸ La cantidad de jugadores tóxicos que hay en *Overwatch* y el tiempo que le hacen perder a Blizzard para crear nuevos contenidos. Belén Maui
Lo mismo pasa en *PU Battlegrounds*, que ya ha baneado a 150.000 tramposos y tóxicos. La máscara de gas acabará siendo de uso obligatorio.

▸ El "no podemos publicar en Switch por su capacidad" de algunas compañías va camino de superar al "sólo es una nube" de Noé. M. Rockmero
Mientras Bethesda se las apaña para optimizar *Doom* y *Wolfenstein II*, Square Enix sigue estrujándose los gigas con *FFXV*... y su director buscando una Switch en Mercadona.

▸ El rumoreado tamaño del mapa de *Cyberpunk 2077*, cuatro veces el de *The Witcher 3* con sus DLC. Topster
Verás tú la factura de la luz de neón.

▸ La especulación con SNES Mini. No podemos llegar a este punto en el que, si sale algo nuevo y bonito, vayamos rápidamente a comprarlo por miedo a que se acabe. Jesús Díaz
Quizá sea, precisamente, la estrategia de Nintendo, aunque, en 2018, ¡relanzará NES Mini! D.E.P., Wallapop.

▸ Que, a estas alturas, cause polémica un juego de lucha entre dioses como *Fight of Gods*, de Steam. En Malasia lo han prohibido. Chema Cobas
Por una vez en la historia que se pelean los dioses y no sus adeptos...

▸ Seguir intentando pasarme la fase de bonus de *Sonic Mania* y no dejar de comerme bolas rojas una y otra vez. Nacho Bartolomé
Pero si es fácil... Espera, ¿¡que las buenas son las azules!? Con razón nos lo pasamos siempre a la primera.



▸ El desproporcionado cuello de jirafa que le han puesto a Lara Croft en el cartel de la película de *Tomb Raider*. Por favor, decidme que lo habéis "chopeado" vosotros para el Mola/No mola... Pablo Crespo

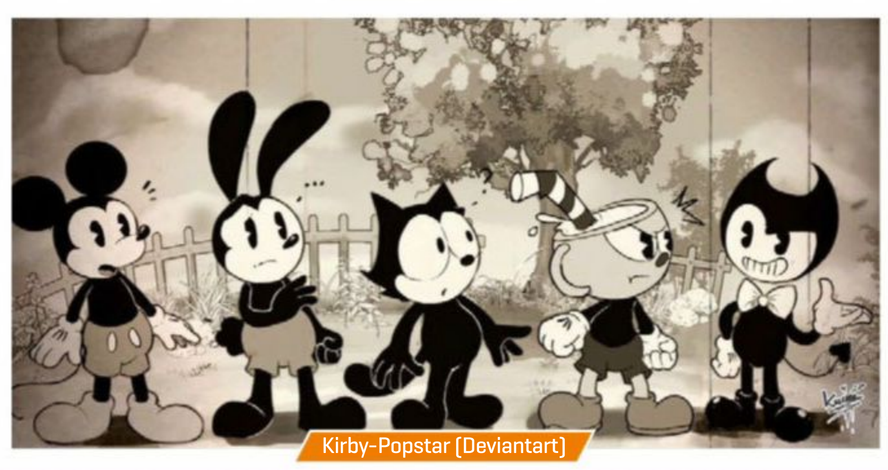
Juramos que no. A ver, es una superviviente: lo ha desarrollado para comer hojas de los árboles. Como Alicia Vikander sea así de verdad, ya es suyo el papel de Dhalsim en la próxima peli de *Street Fighter*.

Por Gustavo Acero @Gustarfox


Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen


GALERÍA FANART


daRoz (Deviantart)


Kirby-Popstar (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



LO MEJOR DEL TIMELINE


HarryMason WEB
“Qué ganas le tengo a *Dragon's Crown Pro*. Lo dejé pasar en 2013 y está difícil de encontrar, por no mencionar que lo quitaron de la Store de PS3. Aunque esté en inglés, haré una excepción.”


Juruca WEB
“Un port de *Final Fantasy IX*. ¿No fue lo que pasó con el *VII* antes del anuncio del remake? Ojalá vuelva a suceder lo mismo.”


Ezio Auditore WEB
“Espera... ¿Que *NBA 2K18* necesita 5 GB sólo para guardar la partida en Switch? ¿Pero a 2K se le ha ido la pinza o qué?”


furya_082 WEB
“Qué 'mal juego' tiene que ser *Destiny 2* para estar jugando un millón de usuarios simultáneos en su octavo día a la venta...”


Ryuuzaki WEB
“En la era del downgrade, la máquina menos potente hace justo lo contrario con *Super Mario Odyssey*. Irónico...”


abisnagarces WEB
“*Life is Strange: Before the Storm* me ha gustado. Se basa mucho en los sentimientos y los vínculos generados en el 1.”


Tortuga Negra WEB
“Clara Lago exagera demasiado la interpretación de Cleopatra en *Asassin's Creed Origins*. Más que un doblaje de una situación real, parece una obra de teatro.”

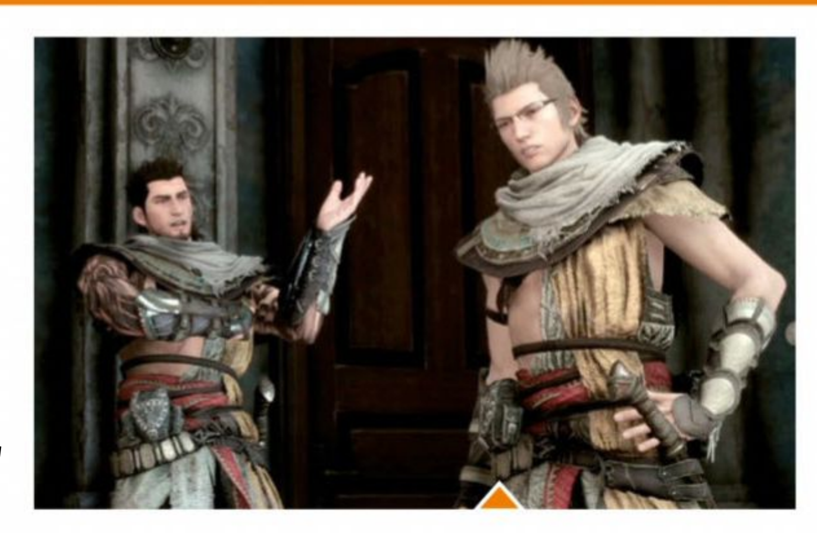

BlackMetal WEB
“Las reediciones de juegazos, como *Okami*, son una gran noticia. Además, 20 euros por la edición física es un gran precio.”


Blackdragons WEB
“Entre PC, PS4, One y Switch, tengo juegos para necesitar cinco vidas para terminármelos, así que, si los juegos no salen completos, esperaré a que lo estén y punto.”


Mask DeMasque WEB
“Te acabas de tirar 300.000 horas en *Zelda* y, ahora, te vienen otras 3.000.000.000 entre *Mario*, *Skyrim* y *Xenoblade Chronicles 2*, que son otros juegos larguísimos. Que el ritmo no pare.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Éste ha sido el mes de crossover loco, pero también el de algunos futbolistas a los que no reconocería ni la Santa Madre Iglesia.



MARCO ASENSIO, NI EN EL BLANCO DEL OJO

Es imposible replicar al dedillo a miles de futbolistas, pero lo de Marco Asensio en *FIFA 18* clama al cielo, tanto en lo visual como en lo jugable. ¿Un 84 de media? EA Sports se ha lucido con el álter ego de la perla blanca. No sólo es que no se parezca ni un ápice, sino que, encima, los ojeadores de la compañía no han debido de ver ni un partido suyo en los últimos meses. Han quedado retratados, nunca peor dicho.



ASSASSIN'S FANTASY XV

Los protagonistas de *Final Fantasy XV* se han tomado al pie de la letra eso de ser casi hermanos y se han convertido en asesinos de la Hermandad en el nuevo contenido descargable del juego, Assassin's Festival. Ser de la realeza está muy mal visto desde hace un par de siglos, aproximadamente, así que es comprensible que Noctis, Ignis, Gladiolus y Prompto hayan decidido colgar la capa y enfundarse el sayo, como si aún no fuera 40 de mayo. Lo malo será cuando se topen con un cactilio templario...



DIOSES QUE NO PREDICAN EL CAMBIO DE MEJILLA

Poner la otra mejilla está sobrevalorado, debió de pensar Digital Crafter, que acaba de lanzar en Steam *Fight of Gods*, un juego de lucha donde diversos iconos religiosos se zurran la badana y que ha tenido que ser despublicado en Tailandia. Demasiadas hostias, y no de las sagradas. Ver dirimir sus diferencias a Zeus, Odín, Buda o Jesucristo sobre un ring es una experiencia religiosa, que diría Enrique Iglesias. Parece evidente que los autores jugaron demasiado a *Injustice: Gods Among Us* y, al no ver más que falsos ídolos, decidieron hacer una verdadera guerra de dioses que pudiera doblegar a *God of War*. Santificados sean sus tortazos.

LA MEMEZ DEL MES

Bayek, originario de Vallecas

Nos habían prometido que *Assassin's Creed Origins* estaría ambientado en el antiguo Egipto, pero nos engañaron para poder ocultar la sorpresa del siglo. Sin embargo, basta con fijarse en el nombre del protagonista, Bayek, para darse cuenta de cuál es: en realidad, esta nueva entrega ubicará su historia en uno de los barrios más ilustres de Madrid, Vallecas, de donde es oriundo. La época elegida ha sido la gloriosa década de los 90, ideal para conocer la génesis de la orden de los asesinos, con el estadio del Rayo Vallecano como principal centro de operaciones. El crack de la hermandad rayista responderá ante Cleopatresa Rivero, faraona del lugar, que siempre tendrá un aplauso para él. No es la primera vez que Ubisoft se inspira en el Valle del Kas para su saga estrella. ¿Cómo creéis que nacieron, si no, los bucaneros de *Black Flag*?



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 915

1

GTA

42% DE VOTOS

Rockstar tiene dos sagas de culto por encima de cualquier otra, y ha habido un empate técnico entre ellas. Por un par de votos, se ha impuesto *GTA*. PSP ya tuvo sus visitas a Liberty City y Vice City, por lo que no sería rara una conversión portátil de *GTA V*, al menos del de PS3-360, que Switch debería mover con solvencia.

2

RED DEAD

41% DE VOTOS

La saga de vaqueros caló hondo con su segunda entrega, en la que el forajido John Marston nos dejó con un nudo en la garganta. Sabiendo el modus operandi de Rockstar, sería raro un port estando ya tan cerca la secuela para PS4-One, cuya fórmula estará muy mejorada... pero ojalá acabe llegando.

¿Qué otra saga de Rockstar os gustaría más ver trasladada a Switch?

3

BULLY, MIDNIGHT CLUB U OTRAS

9% DE VOTOS

En esta generación, Rockstar se ha centrado mucho en *GTA Online* y ha reducido drásticamente el ritmo de lanzamientos, pero son muchas las sagas al margen de *GTA* y *Red Dead* que tendrían potencial para llegar a Switch, al margen de *L.A. Noire*. *Midnight Club*, *Bully* o *Table Tennis* (estas dos últimas ya llegaron a Wii) serían las que más papeletas podrían tener.

4

MAX PAYNE

8% DE VOTOS

La tercera entrega de esta saga fue uno de los mejores juegos de acción en tercera persona de la pasada generación, aunque no todo el mundo se acuerda. Quizás por ello, ha sido la opción menos votada (y porque *GTA* y *Red Dead* son tótems contra los que no se puede competir), pero sería genial poder meterse de nuevo en el decadente y atormentado pellejo de este expolicía.

LA PREGUNTA TONTA

¿Qué **brebaje** contienen los protagonistas de Cuphead?



Mike Rockmero
"Siendo dibujos animados de los años 30, en plena ley seca, sólo pueden llevar licor de contrabando."

Txavier Boubeta
"Si lo flipan tanto como para disparar con el dedo (¡piu, piu!), o les metieron 'droja' en el Cola Cao o es garrafón."

Rafael Álvarez
"La poción de Panoramix. Por eso tantos enemigos los atacan: quieren bebérsela y tener la misma fuerza."

Guille Ponce
"Una solución de Peta Zetas con gaseosa, calentada a punto de ebullición y vertida en cabezas de adamantio."

German Master
"Seguro que tienen chocolate, porque una gaseosa no se sirve en una taza con pajita."

Mike Rockmero
"A relaxing cup(head) of café con leche. Si la frase está hecha, para qué gastar en marketing..."

YA SOMOS

448.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

185.000 EN TWITTER
@Hobby_Consolas

SUBEN



AMERICAN MCGEE, que, tras haber pedido a los fans que no le pidieran más el regreso de su saga *Alice*, ha decidido coger el toro por los cuernos y trabajar en una propuesta para presentársela a Electronic Arts.



DONTNOD Y BANDAI NAMCO se han aliado para desarrollar una nueva IP de corte narrativo que se ambientará en un pueblo ficticio de Estados Unidos y que concederá una gran importancia a la investigación.



OKAMI HD, una remasterización del clásico de Hideki Kamiya que se pondrá a la venta para PS4, Xbox One y PC el 12 de diciembre. Lo hará tanto en formato digital como en físico, a unos muy apetecibles 20 euros.



EL TRIBUTO A IWATA que contiene Switch. Si se configura la consola a fecha de 11 de julio y, desde el menú, se hace su gesto de "directly to you" con los Joy-Con, aparece *Golf*, que emula un juego de NES.

BAJAN



BRUCE STRALEY ha abandonado Naughty Dog para embarcarse en nuevos proyectos. Ya estaba de período sabático, pero el estudio lo echará de menos, pues codirigió *The Last of Us* y *Uncharted 4*.



LOS MULTIS de Switch que no están optimizados. En *Resident Evil Revelations 1+2*, la segunda entrega exigirá una descarga digital por su tamaño. *NBA 2K18* ha llegado roto y necesitará ser parcheado.



LOS ANÁLISIS que no hemos podido llevar en este número. *Forza 7*, *Cuphead* o *Raiders of the Broken Planet* ya están a la venta (y llevan semanas terminados), pero no nos los facilitaron a tiempo.



MARVEL VS CAPCOM INFINITE, cuya edición coleccionista ha convertido las Gemas del Infinito en huevos de colores. Tampoco sus cuatro figuras tienen la calidad con la que se promocionaron.

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España

25.476 unidades sumó Destiny 2 en su primera quincena (22.520 en PS4 y 2.956 en One), una cifra por debajo de lo previsto, motivada por la expectativa de futuras ediciones más completas. De hecho, sólo 1.875 usuarios de PS4 y 501 de One adquirieron la edición limitada, que da acceso a las dos primeras expansiones.

19.136 copias lleva Mario + Rabbids: Kingdom Battle, una cantidad respetable para un género tan poco comercial como el de la estrategia. De hecho, ha vendido más que *ARMS*, que está en 17.801, si bien el siguiente gran exclusivo de Switch ya le queda muy lejos: *Splatoon 2*, con 38.628 unidades acumuladas.



6.373 unidades se han vendido de Metroid: Samus Returns, repartidas entre 3.539 de la edición normal y 2.834 de la Legacy, y eso que esta última se agotó nada más abrirse las reservas. En sólo tres días, superó ya al decepcionante *Metroid: Federation Force*, que acumula 3.364.

2.428 es la pírrica cifra de unidades de Yakuza Kiwami en sus tres primeras semanas. Está visto que Kazuma Kiryu será un incomprendido en España por los siglos de los siglos. Es verdad que ha llegado sin traducir, pero también que se ha puesto a la venta a 30 euros, una auténtica ganga.



16.687 copias colocó NBA 2K18 en su primera semana: 14.791 en PS4, 1.082 en One, 437 en PC, 314 en PS3 y 63 en Xbox 360 (la edición física de Switch aún no ha salido). Su rival deportivo de esa semana, *PES 2018*, sumó 20.067 copias: 15.943 en PS4, 2.303 en PS3, 947 en One, 486 en PC y 389 en X360.

12.602 son las unidades que lleva F1 2017: 11.092 en PS4, 996 en Xbox One y 514 en PC. Que Fernando Alonso no esté luchando por el Mundial le ha hecho mucho daño a la saga. Por ejemplo, *F1 2012*, del último año en que el asturiano optó al título, acumuló 73.649 unidades sólo en PS3...

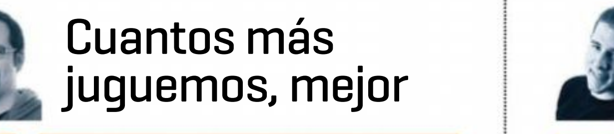


5.491 copias acumuló Monster Hunter Stories en sus dos primeras semanas. Teniendo en cuenta lo bien que suelen vender los exclusivos de 3DS en España, no es una cifra muy boyante, pero sí apañada para ser un spin-off. Por comparar, *Monster Hunter Generations* lleva 24.166 unidades.

LA POLÉMICA

¿Rentan **los ports portátiles** a costa de gráficos o precio?

Doom, Skyrim, L.A. Noire, Rime... Son muchas las adaptaciones que Switch va a recibir, con el aliciente de poder jugar donde se quiera.



Cuantos más juguemos, mejor

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

Partamos de que tener todas las consolas, para jugar a sus exclusivos y a los multiplataformas que mejor rindan, no es algo al alcance de todo el mundo. Es mucha pasta. A eso, hay que sumar la fidelidad "religiosa" de algunos jugadores con una marca, por lo que llevar títulos de una plataforma a otra es un movimiento inteligente, aunque, por el camino, se caigan algunos frames, polígonos o euros extra. Es algo que se lleva haciendo desde los orígenes de la industria. Compañías como Bethesda y 2K han visto clara la oportunidad: en Switch, no hay shooters subjetivos ni simuladores deportivos. Es una apuesta segura, viendo las ventas de Switch. ¿Que costarán lo mismo aunque sean "inferiores"? Es el precio a pagar por jugarlo en la máquina que quieres/tienes. Sinceramente, no lo veo mal: al fin y al cabo, con mi dinero, decido donde jugarlo. Si quiero jugar en cualquier sitio a *Doom*, un señor juegazo que amo y que cualquier persona de bien, y con cierta edad, debería jugar, Switch es la única que me lo va a permitir. ¿Que en Switch las texturas van a ser más pobres? ¿Que petardeará en algún momento puntual? ¿Que quizá ponga algún enemigo menos en pantalla? Aún no lo sé, y, aunque sea así, poniendo en una balanza los pros y los contras (que seguro variarán de un jugador a otro), a mí me sale positivo. Y a los que no, siempre tendrán otras versiones: nadie obliga a volver a pasar por caja.

+ A FAVOR

@GamerD49
"Intento priorizar Switch para que vengan más juegazos a Nintendo y haya competencia."

@jaandro6
"Depende del tipo de juego, obviamente. Los multijugadores offline, en Switch, de cabeza."

@JugonMaximum
"Es impagable poder llevarse *Skyrim* o *L.A. Noire* de viaje. Y es ideal para universitarios."



Al filo del sablazo y de los tijeretazos

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

Yo no las tenía todas conmigo con Switch, pero la consola está partiendo la pana y me alegro de que su éxito le haya granjeado el beneplácito de third parties como Bethesda o Rockstar, que no tocaron Wii U ni con un palo. Ahora bien, será vital ver cómo rinden en la consola los títulos multiplataforma, cosa que dependerá de lo en serio que se lo tomen las compañías.

Y el problema no son tanto los gráficos como los tijeretazos que se puedan meter en otras áreas. Por ejemplo, de los lanzamientos más recientes, *NBA 2K18* es un prodigio, pero *FIFA 18* carece de un elemento tan determinante como el modo El Camino. Asimismo, a poco que haya multijugador online de por medio, no tengo duda de que prefiero jugar en PS4 o Xbox One, al menos a la espera de que Nintendo dé una mejor solución para chatear, sin apps raras.

Otro elemento que hay que considerar es el precio de algunos juegos, con los que las compañías nos quieren hacer el lío. Los juegos de 60-70 € cuestan lo mismo en Switch que en otras plataformas, pero otros que salen a precio reducido, como *L.A. Noire*, *RiME* o *Axiom Verge*, van a costar 10 € más, por el uso de tarjetas, en lugar de blu-ray. A eso, hay que añadir el hecho de que, frente a los discos duros, se precisan tarjetas microSD para guardar las gigantescas instalaciones, y el giga sale por un ojo de la cara. Me gusta jugar en cualquier sitio, pero no a cualquier precio.

+ EN CONTRA

@Yo_Elfero
"Lo de ser portátil me da igual. Yo juego a Switch en la tele, más que nada."

@DarkLinkCloud
"Me quedo con PS4 y One: más potencia y mejor precio para el bazar o compartir cuenta."

@ElTigredeNaniwa
"Si la batería durara un poco más, me lo pensaría. Además, de portátil tiene poco: no cabe en el bolsillo."

En la encuesta de **Twitter** ha ganado el **No** con un **61%** de votos. Votos totales 1.791

Participa en: @Hobby_Consolas



Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux

UN VIAJE A LA ANTÁRTIDA INÉDITO EN EUROPA

PLATAFORMAS
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Atlus

DISTRIBUIDOR
Atlus (Japón)
Deep Silver
(Europa)

PRECIO
Desde 48,99 €
(importación)

LANZAMIENTO
26 de octubre
(Japón)
Principios
de 2018 (Europa)

S*trange Journey* fue uno de los mejores juegos de rol de la antigua DS, pero sólo llegó a ver la luz en Japón y Norteamérica. Sin embargo, esta nueva versión *Redux* para 3DS (a punto de salir en Japón) sí llegará al mercado europeo.

Aunque es una entrega no numerada, *Strange Journey* para DS siempre estuvo considerado como parte de la rama principal de *Shin Megami Tensei*. De hecho, originalmente, iba a llamarse *Shin Megami Tensei IV*, pero Atlus optó por reservar dicho título para la siguiente entrega principal, ya en 3DS. El motivo de ello fue que, a diferencia de los *SMT* numerados, *Strange Journey* no transcurre en Tokio, sino en la Antártida. Es ahí donde aparece una extraña distorsión espacial conocida como Schwarzwelt, un agujero negro que podría engullir la Tierra entera. Para investigar y erradicar el fenómeno, la ONU envía un equipo de científicos y soldados de diversas nacionalidades a la Antártida, entre quienes está nuestro protagonista.

Demonios en el Polo Sur

Como podréis imaginar, al llegar al Schwarzwelt, nos encontramos con que el lugar está infestado por los conocidos demonios de la saga. Hay que combatir contra muchos de ellos en combates por turnos, pero también es posible hacer que se nos unan si les decimos las palabras adecuadas en combate. Y, por supuesto, también podemos fusionar a los demonios que hayamos reclutado, para, así, crear otros más fuertes. Mientras que el *Strange Journey* original incluía 300 demonios, *Redux* alcanza los 350.

El Schwarzwelt está dividido en numerosas mazmorras, las cuales exploramos en primera persona, al estilo de *Etrian Odyssey* y las entregas clásicas de *SMT*. El nivel de detalle de los escenarios es ahora mayor, y los personajes han sido redibujados. También se añaden voces, una mazmorra adicional, un nuevo final y un personaje extra: la misteriosa Alex. ■

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA







1 Siguiendo la tradición de la saga, explotar el punto débil de los enemigos es muy importante y nos hace ganar turnos extra al combatir.

2 Al fusionar dos demonios, la nueva criatura hereda hechizos y habilidades de los originales.

3 El nuevo personaje, Alex, es la novedad más importante. A través de ella, accedemos a una nueva subtrama y una nueva mazmorra.

4 La ONU envía a un equipo de élite a la Antártida para investigar el fenómeno Schwarzwelt, que incluye personajes estadounidenses, rusos, etc. Por cierto, Schwarzwelt significa "mundo negro" en alemán.

5 La exploración de las mazmorras es en primera persona. Aunque se mantienen los modelos poligonales del juego original, la resolución es ahora mayor, para aprovechar la pantalla de 3DS.

6 La pantalla inferior muestra el mapa. Las mazmorras son laberínticas y desafiantes.

7 Nuestro protagonista es un soldado que llega a la Antártida como parte del equipo de investigación. Si se mantiene su nacionalidad del juego original de DS, significará que es japonés en la versión nipona y estadounidense en la occidental.









INFLUENCIAS CINEMATOGRÁFICAS

Aunque el juego original de DS no llegó a Europa, Atlus lo concibió con el público occidental en mente (en Norteamérica sí lo recibieron). Por ello, buscaron una ambientación más internacional, en lugar del Tokio habitual de la saga. Al principio, iban a situar la aventura en Nueva York, tomando como referencia la película *1997: Rescate en Nueva York*, pero, al final, se decantaron por la Antártida, influidos por otra obra de John Carpenter: *The Thing (La Cosa)*. Otras influencias fueron *Aliens* y *Damnation Alley*.



unidades de **The Snack World** (3DS) vendidas en su primera semana en Japón





La lucha contra los titanes sigue en Attack on Titan 2

Omega Force está desarrollando una nueva entrega de acción basada en el famoso manganime, confirmada de momento para PlayStation 4 y Xbox One. Por otra parte, *Attack on Titan 2: Future Coordinates* para 3DS ya tiene fecha en Japón: el 30 de noviembre.

Square Enix anuncia FF XV Windows Edition y FF XV Pocket Edition

Final Fantasy XV tendrá una *Windows Edition* en PC, a principios de 2018, con gráficos mejorados en 4K, una nueva cámara en primera persona y los DLC integrados. Y, por otra parte, la *Pocket Edition* estará destinada a dispositivos móviles con iOS, Android y Windows 10: ofrecerá la historia de *Final Fantasy XV* a escala menor y con estética "chibi", en formato episódico.





Dx2 Shin Megami Tensei Liberation, una nueva entrega para móviles

Atlus ha anunciado la primera entrega de *Shin Megami Tensei* diseñada específicamente para dispositivos móviles. En ella, controlaremos a un joven invocador de demonios (chico o chica, a nuestra elección) que formará parte de los "Liberadores", una organización secreta.



Nuevos juegos y remasterizaciones de Dragon Quest

Square Enix ha reeditado las tres primeras entregas numeradas de *Dragon Quest* en 3DS y PS4, de momento sólo en Japón. Por otra parte, la compañía ha anunciado *Dragon Quest Builders 2* para PS4 y Switch, consola que recibirá también el primer *Builders*. Además, *Dragon Quest X* tendrá una nueva expansión.



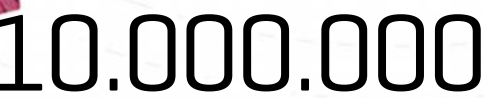
Yo-kai Watch Busters 2, en diciembre en las 3DS japonesas

El spin-off más exitoso de *Yo-kai Watch* tendrá esta secuela el 7 de diciembre en Japón. Al igual que su predecesor, estará basado en el modo cooperativo *Blasters* que hemos visto en *Yo-kai Watch 2*, y saldrá en dos ediciones: *Sword* y *Magnum*.



Shenmue 1 & 2 Pack, ¿de camino a PS4 y Xbox One?

En el listado de varias tiendas online, ha aparecido *Shenmue 1 & 2 Pack* para PS4 y Xbox One, lo que podría suponer la anhelada remasterización de estos juegos en HD. Además, esas tiendas también muestran un supuesto recopilatorio para PS4 y Xbox One de otros dos juegos de Sega: *Bayonetta* y *Vanquish*.



de personas en todo el mundo han jugado, hasta ahora, a **Final Fantasy XIV** (PS4 y PC)



Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

¿Por qué no venden en Japón los juegos occidentales?

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...





¿Alguna vez os habéis preguntado por qué los juegos occidentales, normalmente, no tienen gran éxito en Japón? Si bien no existe una única respuesta, os voy a contar qué es lo que busca el japonés medio en los juegos y qué piensa de las historias y los personajes de los juegos occidentales, descartando por completo la xenofobia: si éste fuera el motivo, compañías como Apple o McDonald's jamás habrían triunfado como lo han hecho aquí. Para dar con la respuesta, he tanteado a universitarios y "cuarentones" con los que trabajo, para contar con distintos puntos de vista. Sus razones para preferir los videojuegos japoneses eran similares.



América y Europa

Su visión de los juegos americanos "modernos" podría resumirse de la siguiente manera: trabajan con mapas enormes, pero fracasan en la atención al detalle. Se esfuerzan por crear "gráficos hiperrealistas", pero sin un diseño artístico a la altura. Cuando compran un juego occidental, lo hacen con miedo, sin confianza; nunca saben si tendrán muchos bugs y si la gravedad de éstos les permitirá disfrutar de la experiencia. Me pusieron como ejemplo *Skyrim* para PS3 o *Mass Effect Andromeda*. También se han hecho eco de los "early access", de los que grandes compañías occidentales se han aprovechado, como en el polémico caso de *Ark*. Estas malas praxis empeoran la imagen que tienen de los juegos occidentales, impidiendo que no descubran a otras desarrolladoras americanas. Por contra, tienen una imagen muy diferente, para bien, de los estudios europeos. Eso explicaría por qué Nintendo ha escogido a Ubisoft y MercurySteam para trabajar con sus licencias de *Mario* y *Metroid*.

La mayoría de los japoneses con los que hablé habían jugado a *Uncharted*. Afirmaron haber disfrutado de la experiencia, aunque no eran fans ni habían jugado todas las entregas. Elogiaron la jugabilidad y el ritmo, pero coincidieron en algo curioso: la personalidad de Nathan Drake les era extraña. Ningún japonés se comportaría como él, y menos con su edad. Eso provoca que no se tomen en serio al personaje, perdiendo el interés por su historia.

Los viajes "únicos"

Varios mencionaron a *The Witcher 3* como su juego occidental favorito, que también cuenta con un héroe alejado del prisma nipón. Geralt no les echó para atrás porque no son comparables: *Uncharted* se ambienta en el mundo real, mientras que *TW3* es pura fantasía, temática en la que se sumergen con una mente más abierta, esperándose cualquier cosa. También les echan para atrás los universos grises, con lugares reales, que presentan muchos títulos americanos. A los japoneses les encanta visitar mundos de ensueño: ver lo que nadie más ha visto y vivir nuevas experiencias.

Muy distinta es su visión de los desarrolladores nipones. El sentir general es que la mayoría de estudios nipones no posee potentes motores gráficos, pero sí hacen sus juegos con mayor pasión y libertad creativa. Alabaron el trabajo de Square Enix con *Dragon Quest XI* y les cuesta imaginar un estudio americano realizando el esfuerzo de crear dos versiones tan distintas de un mismo juego, alegando que optarían por bajar el nivel gráfico en la consola menos potente. También que a los japoneses les gusta cuidar sus creaciones, para no sacar veinte parches en el lanzamiento. La trama de la historia tiene un principio y un final, sin tener que pasar por caja para adquirir DLC recortado. Dije: ¿Capcom? Y me respondieron algo curioso: para ellos, no es una empresa japonesa, ya que producen sus juegos pensando en Occidente, algo extendido también a ciertos foros nipones.

Aun así, algunos juegos occidentales han sido grandes éxitos de venta aquí: *GTA V*, *Minecraft*... Contentan al público japonés porque son buenos juegos, con principio y final (sin pasar por caja), y están pulidos. Y, si ofrecen mundos originales, sin banderas americanas en la portada, mejor. ■

LA PERSONALIDAD DE **NATHAN DRAKE** ES EXTRAÑA PARA ELLOS: NINGÚN JAPONÉS SE COMPORTARÍA COMO ÉL...

XBOX ONE X

CUANDO LA 'X' MARCA EL LUGAR DONDE JUGAR

LO QUE DEBES SABER

DATOS GENERALES

- **FECHA DE LANZAMIENTO** 7 de noviembre
- **PRECIO** 499 €
- **COMPATIBILIDAD** Xbox, Xbox 360 y Xbox One

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **PROCESADOR** AMD 8 núcleos a 2,3 Ghz personalizada (hasta 6 teraflops)
- **RAM** 12 GB GDDR5
- **ALMACENAMIENTO** 1 TB
- **RESOLUCIÓN** 4K nativo
- **LECTOR BLU-RAY** U-HD Blu-ray (4K)
- **REFRIGERACIÓN** Cámara de vapor + ventilador centrífugo

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Apenas queda un mes para que Microsoft libere su arma definitiva para jugar en 4K, su caballo de Troya para que los títulos multiplataforma vuelvan a rendir mejor que en su rival. Así es One X.

El pasado 1 de septiembre, viajamos a Londres para asistir al Xbox One X World Tour, un evento donde pudimos probar los primeros títulos, tanto exclusivos como multiplataforma, que aprovecharán el poderío extra de Xbox One X. El catálogo, ya en este breve contacto, nos dejó un mensaje muy claro: si quieres la mejor experiencia 4K nativa, para aprovechar tu televisor 4K, Xbox One X es la consola que necesitas. Puede que, a primera vista, parezca que PS4 Pro rinde igual, pero basta pasar cinco minutos con, por ejemplo, *Rise of the Tomb Raider* para darse cuenta de la mejoría visual: texturas más detalladas y en 4K nativo, modo "enriquecido" que también es renderizado a 4K... Y eso, por no hablar de los propios exclusivos de Microsoft, como *Forza Motorsport 7*, el título que el 7 de noviembre demostrará de lo que es capaz la nueva máquina, con unos impresionantes gráficos 4K a 60 frames por segundo que prometen convertirlo en una de las experiencias de conducción más bellas para consola.

Otro paso firme hacia delante

De esta mejoría técnica, se beneficiarán cerca de 80 juegos ya lanzados, entre los que no podían faltar exclusivos como *Gears of War 4*, que también probamos en 4K (con un más que notable incremento de detalle en, por ejemplo, la piel de los modelos). Pero, quizá, más allá de las texturas 4K, lo que ayudará de forma decisiva a que los juegos luzcan mejor será el llamado HDR, una tecnología que ofrece luces y una gama de colores con más matices y parecidos a la realidad. Y no será la única mejora técnica: si dispones de un equipo de sonido Dolby Atmos, prepárate para que el sonido de tus juegos te rodee como nunca. Tampoco se olvidará de funciones muy demandadas, como la retrocompatibilidad con la primera Xbox y Xbox 360, y mirará al futuro con Xbox Game Pass, un firme intento de ofrecer un "Netflix", pero con juegos.
No pudimos trastear con el hardware final, pero, por otras ocasiones y lo que vimos en la presentación, desde el punto de vista de diseño, Xbox One X también supondrá un cambio radical de mentalidad: será más pequeña y silenciosa que la compacta Xbox One S (gracias a su sistema de refrigeración líquida), y con fuente de alimentación interna. Un ejemplo más de que, esta vez, se ha cuidado hasta el último detalle con One X. ■

EL PODER EXTRA DE XBOX ONE X LA POSTULA COMO LA MEJOR OPCIÓN PARA JUGAR EN 4K

Xbox One S, el modelo de 2016, introdujo algunas de las características de One X. Es el mejor modelo para los que no han saltado al 4K.

XBOX ONE X FRENTE A ONE S

Xbox One S se lanzó a finales del año pasado, y supuso un importante cambio en la familia Xbox One: es sensiblemente más pequeña, sin el "ladrillo" o fuente de alimentación, con reproductor Blu-ray 4K de serie, ventilador más grande y silencioso, un diseño más actual (y que no recuerda a un vídeo VHS)... One X seguirá la línea creada por el modelo S y, aunque será más potente e introducirá nuevos componentes (como la refrigeración líquida, por primera vez en una consola), será aún más pequeña, y menos alta. Un sistema "pequeño", pero matón, que mantendrá el reproductor Blu-ray 4K. Es un sistema pensado para el 4K.

LOS PRIMEROS CLÁSICOS DE XBOX. La compatibilidad con la primera Xbox se anunció en el pasado E3 y, por el momento, sólo se han confirmado dos títulos, *Fusion Frenzy* (un party game con variados minijuegos) y *Crimson Skies*, un divertido juego de combate aéreo. Seguro que se confirmarán más títulos.



RETROCOMPATIBILIDAD, UN JUGOSO EXTRA

ANTES DE 2018, como el resto de modelos, One X también será compatible con la primera Xbox, ampliando aún más el abanico de juegos disponibles. La lista no está cerrada aún, pero... quién sabe: hay mucho clásico que merece ser retrocompatible, como *Shenmue II, Beyond Good & Evil, KOTOR*...



EDICIÓN LIMITADA "PROJECT SCORPIO". Al igual que con el primer modelo de Xbox One, habrá una edición limitada para los primeros compradores, que llevará serigrafiado en verde "Project Scorpio", en honor al nombre en clave con el que se dio a conocer la consola. La serigrafía será visible tanto en la consola como en el mando. Esta edición será exclusiva de Game, y todo parece indicar que va a volar...



NUEVOS PERIFÉRICOS. Las nuevas características de la consola, como su compatibilidad con el estándar Dolby Atmos, van a traer de la mano algunos accesorios nuevos, como una nueva gama de auriculares de la marca Plantronics, que pondrán en nuestros oídos el mejor audio para consola. Habrá distntos modelos, pero el tope de gama serán los RIG 800LX (inalámbricos, aproximadamente por unos 150 euros).



El "Duke", el mando original de la primera Xbox, tendrá una tirada limitada de la mano de Hyperkin. Contará con pantalla OLED.

LOS **JUEGOS**

LOS PRIMEROS JUEGOS EN APROVECHAR LA **POTENCIA EXTRA**

El 7 de noviembre, One X no llegará arropada por una gran batería de juegos exclusivos. De hecho, sólo *Forza Motorsport 7* aprovechará su potencial extra, aunque otros multiplataformas prometen hacerla "cantar" desde el primer día.

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA

Fue uno de los juegos que pudimos probar en el World Tour de Xbox One X. Se nota que ya no es un juego intergeneracional (no habrá versiones para PS3 y Xbox 360), y que subirá de nivel en aspectos como un mayor número de aliados y enemigos en pantalla, monturas, jefes más grandes y un sistema Némesis más bestia. Más adelante, tenéis un avance sobre nuestro último contacto (en One X).

FORZA MOTORSPORT 7

La primera exhibición exclusiva, y de las más potentes, de lo que será capaz de hacer One X: gráficos en 4K nativos a 60 frames por segundo y un nivel de detalle francamente enfermizo, tanto de los vehículos (los interiores serán tremendamente detallados) como de los entornos y sus efectos climatológicos. En el World Tour, probamos el arranque del modo campaña, Forza's World Cup, un modo que ofrecerá seis grandes campeonatos y, dentro de ellas, multitud de eventos que nos permitirán correr como queramos, y con el tipo de vehículo que nos apetezca, ofreciendo una progresión acorde a los gustos del jugador.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Será el otro gran título "enhanced for One X", o mejorado para la nueva máquina de Microsoft, de la ventana de lanzamiento. La demo disponible en el World Tour era la misma de la Gamescom, y nos permitía recorrer la enfermiza —por el nivel de detalle— recreación de la ciudad de Menfis, en Egipto. La demo permitía comprobar algunas de las mejoras que ofrecerá el juego en One X: más allá de la resolución nativa en 4K y el incremento de detalle que ello supone, la distancia de dibujado será del doble que en una Xbox One "normal", y será compatible con HDR (para dejar unos cielos, fuegos y otras fuentes de luz más realistas) y Dolby Atmos. También mejorará las transiciones entre Bayek y Senu, su águila.

LOS QUE VEREMOS ANTES DE FIN DE AÑO

Aparte del tridente que acabamos de mencionar, One X recibira otro buen puñado de juegos mejorados para ella, algunos exclusivos y otros multiplataforma que darán el do de pecho en ella.

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

Los servidores del juego se abrieron el pasado 22 de septiembre, justo el día de cierre de la revista y, por eso, no hemos podido traeros el análisis. Por suerte, lo hemos jugado en Xbox One X a 4K, y el resultado no podía ser más satisfactorio. Es un shooter online orientado al cooperativo (con posibilidad de ser "invadidos" por un antagonista, o jugador humano), en el que cuatro personas cooperan para cumplir misiones con distintas fases y objetivos cambiantes. Una dificultad elevada, cuatro campañas (a 9,99 € cada una) y un buen diseño gráfico son las señas de identidad de este interesante título de MercurySteam.

SUPER LUCKY'S TALE

También pudimos jugar con la secuela del criticado plataformas de Oculus Rift en el World Tour, y fue uno de los títulos que mejor sabor de boca nos dejaron. Será un plataformas 3D que apelará a los clásicos (entre sus filas, hay algún programador de *Donkey Kong Country*), protagonizado por un zorrito que dispondrá de variadas habilidades para recorrer un colorista mundo, repleto de humor y cosas que descubrir. Se moverá a 4K y 60 fps, y saldrá a precio reducido (30 €).

STAR WARS BATTLEFRONT II

EA y DICE han confirmado que su nuevo juego de Star Wars llegará mejorado para Xbox One, aunque aún no han detallado en qué consistirán las mejoras. ¿4K? No lo dudamos. ¿HDR? Lo daríamos por hecho. ¿60 frames por segundo? Ojalá, porque, en un shooter, se notan, y mucho. Sean cuales sean las mejoras, *Battlefront II* superará en todo al original, empezando por una campaña individual de verdad, siguiendo por un online más robusto y acabando con un sistema de expansiones que no hará que los jugadores tengan que rascarse el bolsillo.

WOLFENSTEIN II

Otro de los títulos que, en One X, apostará por los gráficos en 4K con un espectacular uso del HDR para ambientar una fantástica América invadida por los nazis. Lo hemos jugado en un par de ocasiones, y ya no nos cabe la menor duda: promete elevar aún más el listón de la primera parte, tanto en lo jugable como en lo técnico.

THE EVIL WITHIN 2

Junto con *Wolfenstein II*, es el otro juego juego editado en octubre por Bethesda que aprovechará las bondades de Xbox One X. Como aquél, contará con gráficos 4K y HDR, que será aquí crucial para ayudar a crear una atmósfera terrorífica con las luces y las sombras. Será un survival horror que se mantendrá fiel a sí mismo y, a la vez, ofrecerá novedades, como zonas con jugabilidad de mundo abierto.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Es otra de las grandes exclusivas de Xbox One, viendo la enorme aceptación que está teniendo en PC. Un "battle royale" o "todos contra todos" en partidas para 100 jugadores, en las que sólo ganará el último hombre en pie. Un juego difícil y despiadado, que apostará por el sigilo y la táctica para sobrevivir (el control permite opciones como variar la tasa de fuego de las armas). En el Tour, lo probamos y ya corre a 4K y 30-40 fps, aunque el estudio está trabajando para que rinda aún más.

MÁS DE 80 JUEGOS QUE RECIBIRÁN MEJORAS

De cara al lanzamiento de Xbox One X, habrá cerca de 80 juegos (de un total de 130 confirmados) ya disponibles que se actualizarán para aprovechar el nuevo hardware y ofrecer mejoras. Dependerá del estudio y de cada juego, pero las mejoras irán desde la inclusión de HDR a subir la resolución a 4K o la tasa de frames (o todo junto). Este listado incluye los nombres más destacados, así como las mejoras confirmadas...

JUEGOS YA LANZADOS

- Agents of Mayhem HDR, 30 FPS
- Ark: Survival Evolved 1080P, HDR, 60 FPS
- Battlefield 1
- Darksiders Warmastered Edition 4K, 60 FPS
- Dead Rising 4 4K
- Destiny 2
- Deus Ex: Mankind Divided HDR
- Diablo III: Reaper of Souls Ultimate Evil Edition
- Dishonored 2 4K, 30 FPS
- Doom 4K, 60 FPS
- F1 2017 4K, HDR, 60 FPS
- Fable Fortune 4K
- Fallout 4 4K, 30 FPS
- FIFA 18 4K, 60 FPS
- Final Fantasy XV 4K, HDR, 60 FPS
- Firewatch
- For Honor 4K, 30 FPS
- Fortnite 4K, HDR, 30 FPS
- Forza Horizon 3 4K, HDR, 30 FPS
- Gears of War 4 4K, HDR, 60 FPS
- Ghost Recon: Wildlands 4K, HDR
- Halo 5: Guardians 4K, HDR, 60 FPS
- Halo Wars 2 4K, HDR
- Hitman 4K, HDR
- Injustice 2 4K, HDR
- Killer Instinct 4K, 60 FPS
- Life is Strange: Before the Storm
- Marvel vs Capcom Infinite
- Mafia III
- Minecraft 4K, HDR, 60 FPS
- NBA 2K18 4K, HDR
- Outlast 2
- Portal Knights 4K
- Pro Evolution Soccer 2018
- Project CARS 2 4K, 60 FPS
- Quantum Break 4K
- ReCore: Definitive Edition 4K, HDR
- Redout: Lightspeed Edition 4K, 60 FPS
- Resident Evil 7 Biohazard 4K, HDR, 60 FPS
- RiME 4K
- Rise of the Tomb Raider 4K, HDR
- Rocket League 4K, HDR, 60 FPS
- Sunset Overdrive 4K, HDR
- We Happy Few 4K
- SUPERHOT 4K
- Tacoma 4K
- The Elder Scrolls Online 4K, HDR
- The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition 4K, HDR
- The Surge 4K, HDR
- The Witcher 3: Wild Hunt 4K
- Thumper 4K
- Titanfall 2 4K, 60 FPS
- Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands 4K, HDR
- Tom Clancy's The Division
- World of Tanks 4K, HDR, 30 FPS



Y PARA 2018...

El catálogo de juegos mejorados para Xbox One X seguirá creciendo en número, tal y como demuestran estos primeros títulos confirmados.



ANTHEM

Fue uno de los pelotazos de la conferencia del E3 de Microsoft, una aventura orientada al multijugador cooperativo que nos invitará a enfundarnos unas armaduras mejorables. Una especie de *Destiny*, pero firmado por BioWare... lo que asegura una trama de calidad. La demo se realizó en Xbox One X y lucía de muerte.



CRACKDOWN 3

Iba a ser la gran exclusiva para el lanzamiento de One X en noviembre, pero se retrasó. Sus gráficos cel shading, o un modo individual independiente del cooperativo online para cuatro, serán dos de sus bazas. Correrá a 4K nativos y 30 fps. Al frente, vuelve a estar David Jones, director del original (garantía de calidad).



METRO EXODUS

Fue otro de los juegos que más sensación causaron en la conferencia de Microsoft del E3. Una continuación de la serie *Metro* que nos obligará a buscar un nuevo refugio, en un mundo dominado por las mutaciones (desde letales osos a una especie de ratas), el frío y la radiación. En Xbox One X, correrá a 4K nativas y con HDR.



MONSTER HUNTER WORLD

La multimillonaria serie de Capcom vuelve a las consolas de sobremesa, ofreciendo un desarrollo más ambicioso, con un ecosistema más vivo y un sinfín de nuevas opciones para cazar a estos saurios (gancho, camuflaje... hasta el entorno). Aún no se sabe qué mejoras tendrá en X.



SEA OF THIEVES

Uno de los estudios internos de Microsoft, Rare, también hará cantar a One X para que su nuevo título, una aventura de piratas orientada al multijugador, dé lo mejor de sí misma en la nueva consola. Lo pudimos probar en el Tour a 4K y con HDR, en un divertido rescate nocturno de un tesoro con unos bellos efectos de luz.



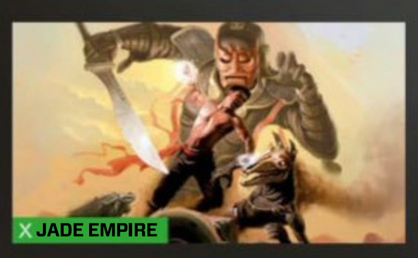
STATE OF DECAY 2

Los gráficos 4K y con HDR también se harán notar en la esperada secuela de la aventura de supervivencia zombi, que, como gran novedad, nos permitirá jugar en modo cooperativo con hasta tres amigos más (cada uno controlando a la comunidad y al grupo de supervivientes que ha creado jugando en solitario).

¿QUÉ NECESITA **XBOX ONE X PARA TRIUNFAR?**

RECUPERAR IP QUE DEBUTARON EN XBOX

Forza, *Gears* y *Halo* son, prácticamente, las únicas IP que Microsoft mantiene vivas en la generación actual. No estaría de más recuperar algunos de los nombres propios que acompañaron a la marca en exclusiva en anteriores generaciones, desde el rol único de *Jade Empire* (rubricado por una BioWare pre Mass Effect) a la recordada velocidad de *Project Gotham* (con sus circuitos urbanos) a exclusivas del calibre de *Lost Odyssey* o *Blue Dragon*, dos joyas del J-RPG como la copa de un pino. Y hay más nombres propios que, hoy día, serían un refuerzo muy interesante: *Panzer Dragoon*, la serie *Oddworld*, *Fable*, *Crimson Skies*, *MechAssault*...


JADE EMPIRE


LOST ODYSSEY


PROJECT GOTHAM

RETOMAR LA POLÍTICA AGRESIVA DE EXCLUSIVAS

Microsoft debería sacar la billetera y volver a apostar por una política de exclusivas mucho más agresiva. Intentar lograr alianzas como las que en su día se cerraron con la Sega "post Dreamcast" (y que dejó algunas exclusivas como *Shenmue II* o *Jet Set Radio Future*) o con Valve para tener en exclusiva hipotéticos desarrollos como *Left 4 Dead 3* (que lleva años rumoreándose que está en desarrollo). O, incluso, recuperar la iniciativa, como con *Scalebound* (cuya cancelación fue un varapalo). Microsoft no puede confiar todo a un puñado de títulos de producción propia y tiene que buscar fuera lo que no tiene (o no puede, o no quiere) producir a nivel interno.



JET SET RADIO FUTURE

SCALEBOUND


LEFT 4 DEAD 2

SACAR TODA LA "ARTILLERÍA PESADA" DE LA MARCA

Crackdown 3, *Sea of Thieves* y *State of Decay 2* son, por ahora, las IP exclusivas más fuertes que Microsoft tiene anunciadas. Para ilusionar, convencer y atraer a la gente, debería lanzar un "ataque frontal", que convenza por cantidad y calidad. Necesita ya que se confirmen las nuevas entregas de sus sagas más valoradas y queridas (y que, además, desplieguen todo su poderío en One X). Junto a nombres que han definido a la marca, como *Halo* o *Gears of War*, Microsoft necesita dar a los fans lo que llevan pidiendo muchos años: regresos como, por ejemplo, el de *Alan Wake*. Y, si son IP nuevas creadas por sus mejores estudios, sería aún mejor.


ALAN WAKE


GEARS OF WAR


HALO

Ofrecer la mejor mejor experiencia 4K quizá no sea suficiente para atraer masivamente al público en nuestro complicado mercado, dominado por PlayStation. Puede que no haya fórmulas magistrales para el éxito, pero quizá estas "recetas" podrían ayudar a allanar el camino...

VOLVER A SER LA PRIMERA PARADA DEL DESAROLLO INDIE

Xbox 360, con Live Arcade, fue uno de los mejores trampolines para el auge de los juegos independientes, que hoy día siguen dejando joyas impagables tanto en lo visual como en lo narrativo y lo jugable. Joyas como *Braid* o *Limbo* quizá no hubieran tenido la misma repercusión sin Xbox 360 y su apuesta frontal por el desarrollo indie. Es algo que, de un tiempo esta parte, parecen estar haciendo mejor sus máximos rivales, bien porque las condiciones son más favorables, bien porque la competencia es cada vez más feroz. Pero, si Microsoft volviera a recuperar exclusivas indies, o gozar de una ventana de exclusividad más larga, le haría mucho bien.


ASHEN


ORI AND THE WILL OF THE WISPS


THE LAST NIGHT

ACELERAR LA COMPATIBILIDAD CON VISORES VR-AR

Microsoft sigue siendo algo vaga con su acercamiento a la realidad virtual, aumentada y mixta. En teoría, Xbox One X es compatible con todas ellas, gracias a su potencia extra, pero estamos a finales de 2017 y aún no sabemos si finalmente se decantará por Oculus Rift, un visor nuevo o si apostará por algo más en la línea de Hololens, o los nuevos visores de realidad mixta compatibles con Windows 10, como los modelos de Acer y Lenovo que mostramos abajo. Sea cual sea la respuesta, estas tecnologías están despegando, y ofrecer compatibilidad y catálogo con ellas sería otro refuerzo, como lo es la otra sinergia con el PC, Xbox Play Anywhere.


HOLOLENS
ACER MIXED REALITY
LENOVO DAYSTAR
OCULUS RIFT

CONCLUSIONES "FINALES"

A falta de pasar más tiempo con el hardware final, Xbox One X se perfila como la mejor consola para disfrutar de todo el ocio en 4K, ya sean juegos, streamings o películas en blu-ray. Pero, como en otros casos de la historia de los videojuegos, no parece que ser el mejor suponga tener un camino fácil. Para empezar, el precio: 499 €. Aunque fabricarla cueste eso, y Microsoft no gane o pierda dinero, es un punto de partida complicado. A eso, hay que sumar que quien no tenga una tele 4K tendrá que hacer un desembolso extra (en torno a los 1000 €) para apreciar en toda su magnitud la mejoría. Y es que, aunque los juegos también se verán mejor en una tele Full HD a 1080p, lo cierto es que el incremento de calidad en las texturas y, sobre todo, el HDR son los aspectos que marcan la diferencia. Es un primer paso para volver a recuperar una hegemonía perdida: la de los juegos multiplataforma, que, con el primer modelo de One, rendían peor que en la competencia. Sólo queda por ver si es el primero de muchos pasos. ■

XBOX ONE X ES LA CONSOLA MÁS POTENTE, PERO ESO NO SIEMPRE BASTA

SUPER MARIO ODYSSEY

El viaje de tu vida

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

¿Puede alguien seguir sorprendiendo e innovando después de más de 35 años de aventuras? La respuesta es sí, si eres fontanero, tienes bigote y usas una gorra llamada Cappy...

SWITCH **AVENTURA / PLATAFORMAS** **27 DE OCTUBRE**

La propia definición de la palabra lo adelanta: viaje largo, en el que abundan las aventuras adversas y favorables al viajero. Una definición, la de odisea, que encaja a la perfección con la vida y milagros de Mario, quien, tras protagonizar incontables títulos, ha vivido momentos inolvidables e increíbles aventuras. Pero, quizá, una que marcó un antes y un después, dejando una profunda huella, fue *Super Mario 64*. En estas mismas páginas, fuimos incapaces de puntuarlo, porque, por entonces, era algo tan distinto, tan rompedor, tan único, que cuaquier nota sería injusta. Fue el primer *Mario* con un desarrollo de "mundo abierto", una fórmula que Nintendo retomó con *Super Mario Sunshine* para GameCube y que, desde 2002, no había recuperado. Y, en menos de un mes, la va a retomar con *Super Mario Odyssey*, un título que ya hemos probado en más de una ocasión y que siempre, siempre, nos ha dejado con esa sensación de volver a estar ante algo realmente único. No será un salto tan importante como lo fue el paso a los polígonos, pero sí una apuesta jugable tremendamente fresca y atractiva, con una cantidad de posibilidades, contenido y libertad que promete encumbrarlo a lo más alto de los juegos lanzados este año, lo cual es mucho decir. ¿Listos para el que puede ser el viaje de vuestras vidas?

La princesa no prometida

Nuestro último contacto con el juego antes del análisis nos ha permitido disfrutar de 90 minutos, repartidos por tres mundos distintos, que, hasta ahora, no se habían podido jugar. Por cuestiones de embargo, no podemos entrar en demasiado detalle sobre la historia, pero, a grandes rasgos, nuestra principal tarea es impedir la boda de Bowser con Peach. Mario fracasa en su primer intento, y acaba cayendo en una misteriosa ciudad, en blanco y negro, donde conoce a Cappy, un sombrero de copa que le propone un trato: ayudarse mutuamente (él quiere rescatar a su hermana) sirviéndose de su poder. ¿Y cuál es? Como ya sabéis, la habilidad de controlar a quien lleva puesta la gorra. »

UNA ODISEA POR TODO EL MUNDO

Para impedir la boda entre Bowser y Peach, Mario tendrá que viajar por un montón de lugares tan interesantes como éstos...



New Donk City. Será la primera vez que veamos una gran ciudad "real", con rascacielos y tráfico, en un juego de Mario.





¿Los polos? También está confirmado que visitaremos parajes gélidos, formados, principalmente, por hielo. ¡Habrá que abrigarse!

Tostarena. Desiertos y "calacas" al estilo mexicano se darán cita en esta curiosa interpretación, en la que no faltará ¡¿el hielo!?

Naturaleza pura. También visitaremos un montón de paisajes agrestes, como esta catarata con fósiles, que apunta a ser el hogar del enorme T-Rex.



■Tanto Mario como la Odyssey serán personalizables. Aquí tenéis algunos de los souvenires que se podrán comprar...

LAS LUNAS, EL COMBUSTIBLE DE LA ODYSSEY

Para viajar entre los mundos, dispondremos de la Odyssey, una aeronave (desconocemos en qué punto la consigue Mario) que funciona con la energía de las lunas (serán como las estrellas de *Mario 64*). Conseguir lunas será "fácil". A veces, bastará con recorrer el escenario y romper una caja, tocar una nota y recoger todas las que genera o experimentar con cualquier cosa del entorno (1). Otras estrellas las ganamos por cumplir un objetivo, como pulsar cuatro interruptores (2), vencer jefes... o, incluso, superar minijuegos, como este Mario 2D bajo el agua (3).

» Juntos, se embarcarán en una gran aventura a bordo de la nave Odyssey, con la que podrán desplazarse a un montón de lugares para deterner la boda (Nintendo aún no ha confirmado cuántos mundos habrá, pero sabemos que aún quedan muchísimos para que los descubran los jugadores). Entre los que se han visto y hemos probado, no faltan las vivas urbes con rascacielos, densos bosques, el desierto o un destino playero. Eso sí, para poder viajar a nuevos lugares, la Odyssey necesitará un combustible especial, lunas, que, como las estrellas de *Super Mario 64*, estarán escondidas en cualquier rincón. A diferencia del clásico de N64, habrá muchísimas lunas. En uno de los mundos que probamos, teníamos que recoger dieciocho... pero ése era el requisito de una tarea; había más. Cada vez que recojamos una, no abandonaremos el mundo, sino que podremos seguir buscando hasta que nos cansemos (además, habrá un sistema de checkpoints que permitirá el viaje rápido entre las banderas en las que hayamos plantado a Cappy). Y, para que os hagáis una idea de hasta qué punto habrá lunas, encontramos algunas rompiendo cajas, tocando una nota musical que activaba una larga hilera de notas (y que, al recogerlas en unos breves segundos, nos daba la luna de marras), por ganar en algunos minijuegos como saltar a la comba, por encender unas antorchas...

Otro aspecto que nos ha cautivado es cómo Nintendo ha abordado la creación de estos mundos. En oposición a *Breath of the Wild*, que ofrecía un mapa enorme, aquí es el acercamiento opuesto: pequeños mundos pero muy condensados, con mucho por hacer en muy poco espacio. Puede haber puertas escondidas, zonas a las que sólo llegamos con un tipo de personaje... Todo está pensado para que "juguemos", en el verdadero sentido de la palabra, es decir, para que probemos y experimentemos lo que se nos pase por la cabeza.

"Cappy-taneando" la jugabilidad

Volviendo a Cappy, la mecánica de la gorra traerá un verdadero soplo de aire fresco a las aventuras de Mario, al eliminar de un plumazo los clásicos trajes y power ups para ofrecer una libertad nunca antes experimentada. Sólo tienes que progresar por cualquiera de sus entornos para, agitando los Joy-Con (o pulsando un botón), lanzar la gorra y hacerte con el control de casi cualquier criatura para seguir explorando como quieras: bajo el agua, por el aire, moviéndote por la lava... Cada criatura tiene un manejo distinto (algunas no paran de saltar al movernos, otras »

SI CORRE, NADA O VUELA... ¡A LA "GORRUELA"!

La gorra Cappy será un elemento central de la aventura. Si la lanzamos a los enemigos sin gorra, podremos "meternos dentro" de muchos de ellos...

■ Superar algunos desafíos de la aventura nos proporcionará las llamadas "multilunas", un racimo con más de una luna...



Octomba. Esta especie de pulpo se envuelve en una esfera de agua, que puede lanzar a propulsión para levantarse del suelo o, incluso, volar... hasta quedarse sin agua.

Cheep Cheep. Este pececillo nos permitirá explorar los fondos marinos sin tener que estar pendientes del oxígeno. Sólo así podremos descubrir... ¿esfinges en el agua?





Hermanos Koopa. Los habrá de múltiples tipos, desde cocineros que tiran sartenes a los que disparan bolas de fuego... y más. El control cambia bastante según la criatura.

■ Cappy es la chistera que acompaña a Mario, y que se enfunda en la gorra del fontanero para ayudarle en su viaje.

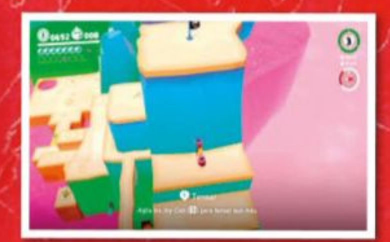
Cámaras. En casi todos los mapas, podremos "poseer" temporalmente estas cámaras, que se elevan del suelo y nos permiten tener una visión más global.





¿Chuletón? Pues sí, en nuestra partida, pudimos lanzar nuestra gorra a un enorme trozo de carne para llamar la atención de un enorme pajarraco.

¿Tenedores? Pues también. En el mundo de los cocinillas, los encontraremos clavados en paredes, y nos permitirán tensarlos para disparanos a las alturas... y poco más, porque no se mueven.



SUPER MARIO ODYSSEY ES UN CLARO ASPIRANTE A MEJOR JUEGO DE 2017



Electricidad. Siempre que veamos un poste eléctrico, podremos tirar a Cappy para movernos por los cables a la velocidad del rayo...

LOS VILLANOS - LOS BRODALS Y OTRAS CRIATURAS

¿Qué sería de Mario sin sus queridos antagonistas? Aquí, también los va a tener, y ya hemos conocido a algunos, como éstos que veis... aunque ni rastro de enemigos clásicos, por el momento.



Los Brodals. Suena a una mezcla entre "Brother" y "Bridal" (relacionado con las bodas). Este cuarteto organiza la de Bowser, y tendrás que vencerlos a todos.



Mecánicas clásicas. Derrotar a los jefes nos obligará a estudiar sus patrones (¡este recuerda a la pintura de *Splatoon*!) y utilizar todas las habilidades de Mario.



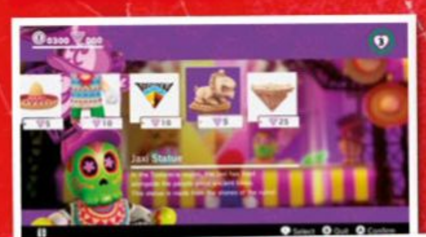
En el mundo abierto. Algunos jefes, como este pulpo, nos obligarán a realizar antes alguna tarea... pero, luego, deambularán por el mundo, donde los combatiremos.



¿Estos frutos dorados para qué serán? Quizá, si los acarreas y los depositas en el lugar correcto, pase algo...

MUCHO POR VER Y POR COMPRAR

En cada lugar que visitemos, habrá monedas "normales" y moneda de la región. Con la segunda, podremos comprar ítems "típicos de la zona" para personalizar la Odyssey... y a Mario.



Tiendas. Todas dispondrán de una selección de trajes (sombreros aparte) e ítems distintos: pósters, estatuas y más cosas.



Trajes. De todo tipo: explorador, "mafioso", pirata... Para acceder a algunos sitios, necesitaremos la ropa correcta.



La Odyssey. Podremos personalizarla con los ítems comprados, como este póster de New Donk City con Pauline (quien pone su voz al tema del juego).

■ La gorra no sólo servirá para controlar enemigos. Con ella, también activamos checkpoints e, incluso, recogemos objetos, como estas campanillas propulsoras.

» nos permiten "volar", otras se deslizan...) y unas cualidades únicas. Explotar las de cada una de ellas nos permitirá acceder a algunos de los secretos de ese mundo, que no van a ser pocos. Por ejemplo, uno de los mundos que jugamos tenía temática "culinaria", y los Koopas llevan gorro de cocinero. Al "poseer" a uno de ellos, podemos lanzar sartenes como un loco, con las que rompemos bloques de queso que ocultan interruptores o, por ejemplo, fragmentos de luna (recogiendo varios, formamos una completa). ¿Y hemos hablado de la presencia de "Lady" Goombas que huyen corriendo al acercanos a ellas con Mario. Habrá que probar a crear una torre de Goombas para ir a hablar con ella, a ver que pasa... ¿Y de los pequeños dibujos pixelados de Mario y otros personajes que adornarán cada nivel? Toca, toca.

El segundo gran "hit" de Switch

El tercer mundo que pudimos visitar fue el mencionado destino playero, un soleado y brillante nivel que escondía mucho bajo el agua... incluida una esfinge y quién sabe qué más. En él, pudimos admirar mejor los diseños de algunos personajes, desde el propio Mario en bañador a uno de los jefes finales, pero, sobre todo, unos efectos visuales francamente trabajados, como unas transparencias del agua que, una vez más, ponen de manifiesto lo mucho que puede dar Switch de sí en las manos adecuadas. Lo mismo podemos decir de las animaciones: no habéis visto un Mario con tantos frames y transiciones en sus animaciones, ya sea para saltar o para salir con el culo ardiendo de la lava. Jugamos con la consola conectada a la base, a 1080p y 60 frames por segundo... y todo se mueve como la seda: ni un solo tirón, ninguna sombra fuera de su sitio, ni popping ni nada raro. Es un juego bellísimo.

Desde Nintendo, una vez más, nos recordaron que la fórma óptima de jugar a *Super Mario Odyssey* es con los Joy-Con separados de la consola y con las correas puestas, ya que también usa el movimien to: agitando el mando, lanzamos a Cappy, y podemos corregir su trayectoria realizando giros y movimientos, así como realizar ataques circulares o hacer que se quede estática para utilizarla como plataforma. Es un detalle más, que se une a otros tantos para dar forma a un *Mario* distinto, como la ausencia de un contador de vidas (resistimos tres impactos antes de morir y, al hacerlo, tan sólo perdemos un puñado de monedas), un mapa de cada área o un modo foto para llevarnos las mejores instantáneas del inolvidable viaje, que, además, será una inmejorable guinda al gran año de debut que ha tenido Switch. Queda mucho por ver todavía, pero, si lo que hemos visto es reflejo del juego completo, os podemos asegurar que va a estar muy complicado elegir el mejor juego del año... aunque parece seguro que tendrá color nintendero. Por si aún lo dudabais, Switch y Mario han llegado para quedarse... ■

MODO FOTO

Ha sido una de las últimas funciones anunciadas por Nintendo. Sólo habrá que pausar el juego y decir... ¡patata!



Con el modo foto activado, podremos situar la lente donde queramos y aplicar zoom y efectos de todo tipo para crear fotos tan artísticas como éstas de arriba. Molan, ¿eh?



Fondos para el móvil. Podremos poner la cámara vertical e inmortalizar aquello que queramos. Dale al botón de foto del Joy-Con y listo: ya tienes fondo para tu teléfono.

EMPRENDE EL GRAN VIAJE



SERIE COMPLETA EN DVD



64 EPISODIOS · ¡SIN CENSURA! · AUDIOS EN CASTELLANO, CATALÁN Y JAPONÉS

Consíguela aquí: http://www.hobbyconsolas.com/dragon-ball-gt

O por teléfono: 902 540 777

No lo dejes. Unidades MUY limitadas

*Oferta válida del 28 de septiembre al 23 de noviembre

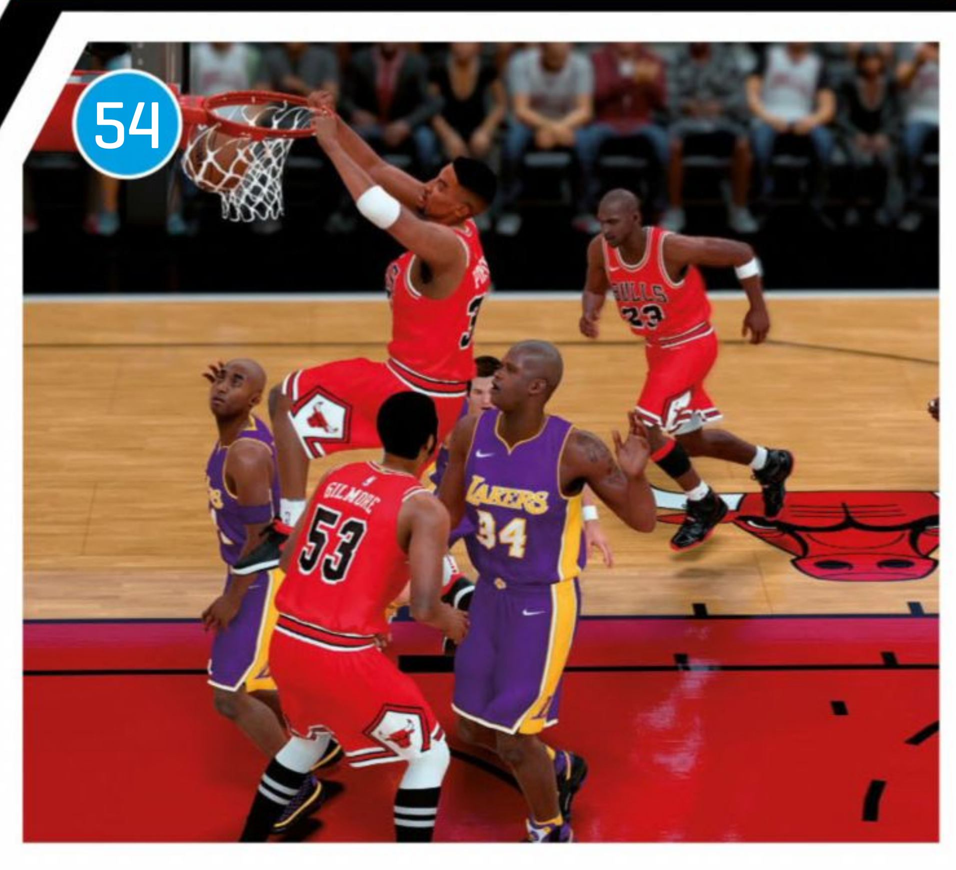






ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



NBA 2K18

Como todos los años, Visual Concepts se pone las pilas para ofrecer una lección magistral con su intratable basket



PROJECT CARS 2

Los motores vuelven a rugir para celebrar la llegada de uno de los mejores simuladores de velocidad de la historia



VUESTRA OPINIÓN

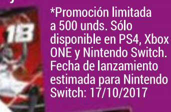
Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES


CELTICS
11



NBA 2K18

DORMIR ES DE COBARDES Y, ADEMÁS, NO QUEDA TIEMPO PARA ELLO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Deportivo
DESARROLLADOR
Visual Concepts
DISTRIBUIDOR
2K Games
JUGADORES
1-10
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano / Inglés
FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 69,99€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
3

2K Sports y Visual Concepts gobiernan con puño de hierro el mundo del baloncesto virtual desde hace años. *NBA 2K18* no iba a ser menos y, ya lo avisamos, es el simulador de baloncesto más perfecto y completo de la historia.

Y es que, en lugar de limitarse a actualizar las plantillas y hacer un par de pequeños cambios jugables, como hacen otros simuladores deportivos cada año, 2K Sports ha decidido renovar el apartado gráfico, realizar mejoras jugables de gran calado y, además, se ha sacado de la manga un nuevo modo Mi Carrera que nos permite deambular por un pequeño barrio junto a otros jugadores para convertirnos en los amos de las pistas, desde los parqués de la NBA hasta las modestas canchas callejeras del vecindario.

El "showtime" por bandera

El apartado gráfico es superlativo. Como en la NBA, todo está pensado para ofrecer el mayor espectáculo posible. Los nuevos modelos de los jugadores, tanto a nivel facial como, sobre todo, en lo corporal, han dado un salto que ni el Dr. J. Cada deportista está recreado al detalle, con tatuajes mucho más realistas (no tan oscuros, sino más fundidos con la piel), una fisonomía calcada a las versiones reales y unos cuerpos que muestran una variedad mucho mayor que otros años, desde flacuchos como Curry a bestias pardas como LeBron. El show que acompaña a los partidos, además, también se ha cuidado al máximo, desde las cheerleaders a las mascotas, pasando por el público (que sigue siendo mejorable) o por los sensacionales efectos de iluminación. Además, el trabajo de localización de 2K España es tremendo, una vez más, con los comentarios de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga, que incluyen 30.000 nuevas palabras. No alcanzan el nivel de las voces en inglés, pero mejoran cada año. La guinda viene de la mano de Arkano y Carlos Jean, con la canción "Última jugada". Eso sí, ya no hay equipos de la Euroliga.

Como dicen Daimiel y compañía para ver los partidos de la NBA, dormir es de cobardes, pero es que la nueva entrega de la saga de 2K Sports nos va a quitar el sueño (en el mejor sentido) durante meses. Por un lado, tenemos el mítico Mi Liga y Mi GM. Aquí, podemos crear nuestra propia liga (también online), jugar una temporada, unos playoffs o disfrutar, a partir del inicio de la temporada, del modo Empezar hoy, que sigue los resultados o las lesiones que se vayan produciendo día a día en la competición real.

Pero, sin duda, el modo más novedoso es Mi GM: Un nuevo capítulo. En él, nos ponemos en la piel de un mánager general de un equipo NBA en una nueva experiencia narrativa y cinematográfica. Así, nos toca fichar, crear las rotaciones, el libro de jugadas... y, por primera vez, hablar con el staff del equipo, desde jugadores y entrenador hasta el mismísimo dueño de la franquicia. Nuestras decisiones moldean nuestra experiencia y, la verdad, esta novedad ha aportado mucha frescura a este modo de juego, que nos tiene enganchados a más no poder. »

SE HA REFINADO LA FÓRMULA JUGABLE HASTA CONVERTIR A 2K18 EN EL MEJOR JUEGO DE BASKET DE LA HISTORIA



El salto gráfico respecto a la pasada entrega es bastante importante. No sólo las caras son más parecidas a las versiones reales de los jugadores; también el cuerpo.



El desarrollo de los partidos ha ganado algunos enteros, con lo difícil que era, gracias a una IA muy mejorada que hace que los encuentros sean más realistas que nunca.

El estreno de los All Time Teams reúne a los mejores jugadores de la historia de cada franquicia en un único y bestial equipo.

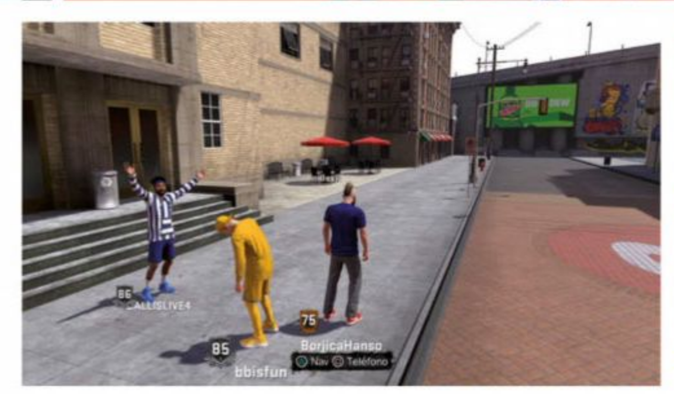


LO MEJOR

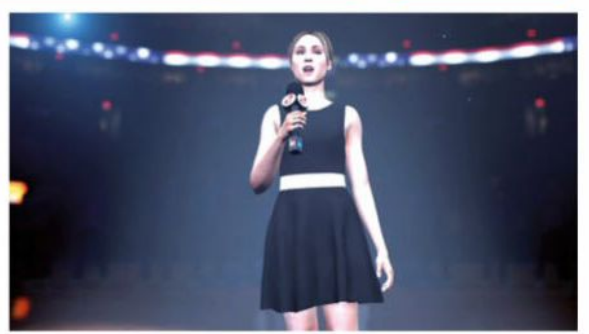
Las mejoras jugables y en la IA de nuestros rivales. El salto gráfico en los modelos de los jugadores. La cantidad de modos disponibles. El nuevo modo Domina el Barrio engancha.

LO PEOR

La abusiva necesidad de usar moneda virtual para casi todo, especialmente para la progresión de nuestro jugador. Errores en la versión de Switch que seguro se arreglarán con parches.



En el Barrio, nos encontramos con montones de jugadores que deambulan en busca de unas pachangas, de pasar el rato o de fardar de nuevas pintas.



Lo que rodea a los partidos está cuidado al detalle, desde el inicio cantando el himno de EE.UU. hasta las mascotas, las cheerleaders, las luces...



En Mi GM: Un nuevo capítulo, podemos disfrutar de las opciones de mánager de otros años junto a una nueva experiencia cinematográfica.



Mi Equipo, el modo de los cromos, ha recibido mejoras como las cartas de entrenador o el límite salarial, que impide alinear a cinco estrellas.

» En cuanto al modo Mi Equipo, ése en el que vamos abriendo sobres de cromos, también tenemos grandes noticias. Un nuevo modo, con límite salarial, es el mayor acierto que hemos visto en este tipo de propuestas coleccionistas. Los partidos están más equilibrados que nunca, ya que los jugadores más pudientes, que compran con dinero real decenas de sobres, no tendrán ventaja sobre nuestro quinteto, puesto que es imposible alinear a 5 megaestrellas sin superar el límite salarial. Otro detalle genial es que nuestro estilo de juego está condicionado a nuestra carta de entrenador. Así, un entrenador defensivo requerirá este tipo de jugadores o la química del equipo (y, por tanto, su rendimiento) caerá por los suelos. Además, también tenemos que ejercer más de entrenadores y no vale sólo con poner a los jugadores con más puntuación en la cancha sin pensar nada más.

El ying y el yang de *2K18*

La verdadera estrella de esta edición de *NBA 2K* es el modo Mi Carrera. Se trata, básicamente, de unir, en una única experiencia, los modos Mi Carrera, Mi Parque y Pro-Am, junto a una zona social (el Barrio) en la que podemos encontrarnos con otros jugadores y realizar todo tipo de actividades secundarias, como ir al gimnasio para

NBA 2K18 SERÍA PERFECTO SI NO HUBIESE UN SISTEMA DE MICROPAGOS TAN OMNIPRESENTE Y "OBLIGATORIO"

COMO BARRIO SÉSAMO, PERO MEJOR

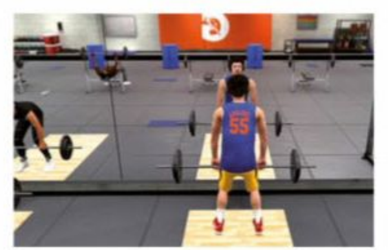
La estrella de esta nueva entrega es, sin duda, la opción de deambular por un barrio, muy parecido al Sésamo norteamericano, que resulta mucho más divertido que cincuenta sketches seguidos del monstruo de las galletas, Epi y Blas juntos.



Crear nuestro propio jugador es el punto de partida. Podemos utilizar el completo editor que viene de serie o usar la aplicación móvil MyNBA2K18 para escanear nuestro jeto y crearnos engendros como éste. Como yo, pero con pelo y mostacho.



En el pabellón de entrenamiento, participamos en un montón de minijuegos en los que mejorar los atributos y las habilidades de nuestro jugador con los compañeros de equipo. Desgraciadamente, sólo podemos hacer tres antes de cada partido.



En el gimnasio, nos dedicamos a realizar distintos ejercicios. La inmensa mayoría sólo sirven para tener nuestra energía Gatorade al máximo de cara a los partidos, aunque hay alguno que, además de eso, mejora los atributos de nuestro jugador.



Las canchas callejeras son el lugar ideal para echar unas pachangas con los colegas, sin tanta norma como en la NBA. Lo más común son los enfrentamientos de tres contra tres, aunque también hay de dos contra dos e, incluso, minijuegos de mates.



En la peluquería, cambiamos el pelazo y el vello facial de nuestro jugador. También podemos ir a Foot Locker, la tienda NBA, una de ropa callejera o al tatuador para hacernos otros cambios estéticos. Eso sí, todo cuesta VC, la moneda virtual del juego.



Los partidos NBA son el objetivo final de todos nuestros esfuerzos por el barrio y donde ganamos más dinero para luego invertirlo en mejoras o cambios estéticos para nuestro personaje. Esto es lo que yo llamo un mate sentado, como en el sofá de casa.

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

recuperar nuestra energía de cara a los partidos, entrenar con el equipo para mejorar las habilidades y los atributos de nuestro personaje, pasarnos por una zona recreativa con algunos minijuegos (incluido un Trivial), descansar en nuestra casa (en la que podemos cambiar nuestro aspecto y hasta crear una cancha personalizada para jugar con los amigos) o realizar cambios estéticos comprando zapas en Foot Locker, ropa en varias tiendas, hacernos un tatuaje, cambiar de peinado, etc. La gracia está, como siempre, en conseguir que nuestro jugador alcance la media de 99. Por el camino, tenemos que ganarnos la titularidad, llegar al partido de las estrellas, ganar algunos anillos de la NBA, crear nuestra propia canción, firmar todo tipo de patrocinios publicitarios y mucho más.

Si, a todo esto, le sumamos los partidos rápidos con los mejores equipos de la historia de la NBA (que ya alcanzan la cifra de 62) junto a la novedad de los All Time Teams (equipos formados por los mejores jugadores en la historia de cada franquicia, lo que nos permite juntar en los Lakers a Kobe con Magic, por ejemplo) o mejoras jugables como animaciones que podemos rectificar en mitad de una jugada o una IA más realista, estaríamos hablando del mejor juego de baloncesto de la historia.

Pero todo ying tiene un yang, o como se diga, y *2K18* cuenta con una espina que se cuela en nuestra zapatilla para jorobarnos el siguiente mate: los micropagos. Todos nuestros progresos en el modo Mi Carrera y el modo Mi Equipo están ligados de forma indisoluble a las VC, la moneda virtual del juego. Así, si queremos que nuestro personaje en Mi Carrera vaya mejorando su media, tenemos que invertir estas monedas. En cuestiones estéticas, como el aspecto del jugador o las animaciones de mate, no sería tan grave, pero no es justo encontrarse con jugadores en las canchas callejeras del barrio o en los partidos Pro-Am que tienen todas las de ganar simplemente porque han decidido pasar por caja. Además, la cantidad de monedas que recibimos al participar en todo tipo de actividades es muy baja. Es una pena que hayan implementado este modelo de negocio más propio de los juegos móviles, que nos obliga a rebajar la nota del 95.



OPINIÓN

En la cancha, la simulación de *NBA 2K18* es imbatible y tiene modos de juego para tenernos enganchados durante meses, pero la necesidad de gastar VC (la moneda virtual del juego) en prácticamente todo lo relacionado con el modo Mi Carrera y Mi Equipo convierte algunas secciones en un pay-to-win.

92



VUESTRA OPINIÓN

WEB diamondogsV

«Buf, con los micropagos exagerados, qué forma de arruinar lo que podía ser el juego de basket perfecto. A ver si, para Navidad, con las quejas que reciben y recibirán, lo arreglan.»

WEB Cherokeethor

«En Switch, horrible. Se pierden los datos y, en las cinemáticas, el retardo es espantoso: el audio por un lado y la imagen por otro. El juego está roto y nadie dice nada.»

Project CARS 2

EL REFERENTE DE LA SIMULACIÓN ACELERA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Slightly Mad Studios

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1-16 (1-32 en PC)

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Tras dos años y medio afinándolo, Slightly Mad Studios saca a pista *Project CARS 2*. Con él, consolida su liderato en el género de la velocidad realista y marca el camino al resto de las escuderías.

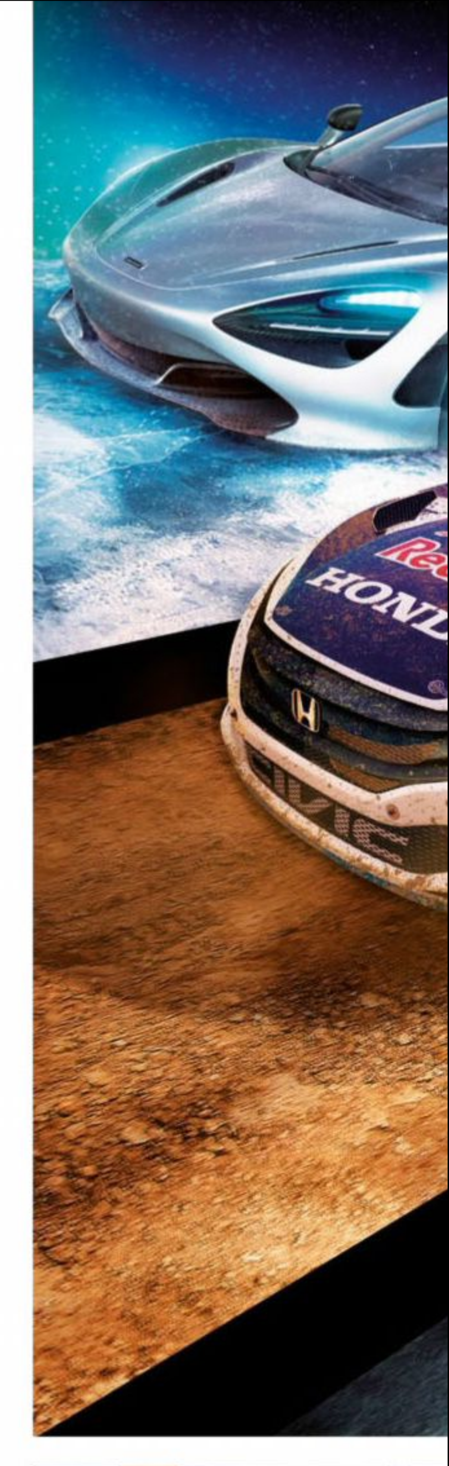
En la última década, el debate de cuál era el mejor simulador de conducción para consolas ha estado copado por los fanáticos de *Forza Motorsport* y *Gran Turismo*, necesitados de reivindicar sus respectivas exclusivas. Sin embargo, la generación de PS4 y Xbox One ha traído consigo un cambio de paradigma, con la llegada de proyectos multiplataforma, a priori más pensados para el ámbito del PC. Mientras las sagas de Microsoft y Sony se estancaban, cada una a su manera, les pasaron por la derecha *Assetto Corsa* y *Project CARS*, el primero con un control hiperrealista y el segundo con una oferta de contenido incomparable. Así, hemos llegado a este otoño de 2017, en el que, precisamente, las nuevas entregas de los otrora referentes tendrán que vérselas con *Project CARS 2*, que, salvo adelantamiento inesperado en la última curva, tiene la carrera en el bolsillo.

La primera entrega fue una oda al automovilismo, al abarcar la mayoría de disciplinas de circuito relevantes e incluir 32 localizaciones, todas ellas con ciclo día-noche y meteorología variables. Esos elementos atmosféricos también han estado al 100% en joyas arcade como *Forza Horizon* y *DriveClub*, pero no así en otros simuladores, que sólo los han tocado de pasada, por centrarse más en el número de coches, el 4K a 60 fps, los eSports o la compatibilidad con realidad virtual, olvidándose de divertir "jugablemente". Por suerte, Slightly Mad, además de cubrir todos esos conceptos, al menos en la versión de PC, sí que ha puesto el foco en dar mucho contenido. Si *Forza 7* y *GT Sport* tendrán treinta y diecinueve localizaciones, respectivamente, *Project CARS 2* tiene 53. Muchas de las que debutan acompañan a las dos nuevas disciplinas que se han incorporado, la IndyCar y el rallycross. Así, tenemos trazados como Indianapolis, Texas Motor Speedway, Daytona, Long Beach, Lydden Hill, Loheac... Además, se han añadido otras pistas más clásicas, como las del Algarve, Austin, el antiguo Hockenheim, el Red Bull Ring, Sugo, Fuji... El número de vehículos también se ha ampliado hasta los 189, frente a los 65 que trajo de serie el original. Se han cubierto más categorías, debutan nuevas marcas, hay más decoraciones... Es un más y mejor en toda regla.

Gasolina enriquecida

Uno de los aspectos más criticados de la primera entrega fue la estructura del modo Trayectoria, así que se ha rehecho. Ahora, podemos elegir en qué disciplina participar, en campeonatos relativamente rápidos, sin tener que tragarnos toda una temporada del tirón o participar en eventos de relleno. Además, hay pruebas alternativas que toca desbloquear progresivamente, además de objetivos como la triple corona. Asimismo, podemos configurar las carreras con bastante libertad: duración (hasta veinticuatro horas), dificultad de la IA (entre un total de 120 niveles), »

CON PROJECT CARS 2, SLIGHTLY MAD CONSOLIDA EL LIDERATO EN EL GÉNERO DE LA SIMULACIÓN Y MARCA EL CAMINO AL RESTO DE LAS ESCUDERÍAS






REGALO POR COMPRA GAME
Reserva tu juego en GAME y llévate una placa metálica exclusiva.
PROJECT CARS 2
MD2017
*Promoción limitada a 2.000 unidades.

Project CARS 2 tiene un ciclo día-noche dinámico y compatible con todos los circuitos, algo con lo que el resto de simuladores no pueden ni soñar.



LO MEJOR

Sus 53 localizaciones únicas marcan el camino, todas con ciclo día-noche y meteorología. Las nuevas disciplinas, en especial la IndyCar, que está licenciada. Casi todo es muy configurable.

LO PEOR

La versión de consola es peor que la de PC: sin VR, con la mitad de pilotos para el online... El control de estabilidad no es regulable: si lo activas, es un paseo; si lo quitas, un suplicio.

Cada vehículo tiene un manejo, y hay disciplinas con peculiaridades. Por ejemplo, en la Indy, el "spotter" indica si tenemos rivales a los lados al tomar las curvas.





La conducción con lluvia ha mejorado notablemente. Ahora, hay que tener cuidado con los charcos profundos, que propician el aquaplaning.



No hay un editor libre para personalizar los coches, pero, a cambio, hay decenas de diseños entre los que elegir, tanto reales como ficticios.



La cámara interior se ha rehecho con la idea de ayudar a quien juega con volante, para evitar la "duplicidad", pero no resulta del todo cómoda.

» sanciones... Además, se pueden modificar aspectos como la estación del año (lo que se deja notar en aspectos como las hojas de los árboles), las sesiones...

El control apuesta por el realismo, y está pensando para disfrutarlo con volante (si bien el force feedback no es muy fuerte), pero también se ha mejorado el manejo con mando y, ahora, es más satisfactorio. Cada coche es un mundo, igual que cada disciplina. Por ejemplo, no tiene nada que ver llevar un LMP1 y tener que andar doblando a los rivales de otras categorías que coger rebufos en los óvalos de la IndyCar, usar la vuelta comodín en el rallycross o enfrascarse en las tumultuosas carreras de karts. Mención especial merece la nueva tecnología Live Track 3.0, que hace que la meteorología esté mucho más lograda. Cuando llueve, se forman charcos que, si pisamos, provocan aquaplaning, sin olvidar que el spray de los rivales o la niebla dificultan la visión. Además, aunque tiene más de curiosidad que otra cosa, podemos elegir que nieve y que los circuitos se cubran con un manto blanco y resbaladizo.

Ahora bien, el control nos parece peor que en la primera entrega, por raro que suene, pues Slightly Mad ha hecho algo raro con el control de estabilidad. Si lo desactivamos, el coche se vuelve prácticamente ingobernable al acele-

CADA COCHE ES UN MUNDO, IGUAL QUE CADA DISCIPLINA: PASAR A DOBLADOS CON UN LMP1, LOS REBUFOS DE LA INDY...

PUESTA A PUNTO PARA VOLVER A GANAR

La base técnica y jugable es la que ya diseñó Slightly Mad para la primera entrega, pero el estudio se ha esmerado en su túnel del viento y ha añadido interesantes piezas que hacen que el nuevo vehículo sea aún más competitivo en todos los terrenos.



El garaje se ha ampliado hasta los 189 vehículos, clasificados en medio centenar de subclases: coches de calle, karts, monoplazas, prototipos, turismos... Hay que destacar el debut de tres marcas tan legendarias como Ferrari, Lamborghini y Porsche.



Hay dos nuevas categorías que suponen una forma muy distinta de correr. Por un lado, está el rallycross, con sus intrincados circuitos de tierra. Por otro lado, está la IndyCar, con sus óvalos de alta velocidad y trazados urbanos como el de Long Beach.



Livetrack 3.0 es una tecnología que hace que las condiciones meteorológicas sean hasta de diecisiete tipos en todas las pistas: nubes, niebla, lluvia, tormentas... Es posible incluso correr (o patinar, más bien) sobre nieve en los circuitos de asfalto clásicos.



Las sesiones están planteadas como las de un gran premio real, y hasta es posible hacer la vuelta de formación y la de honor. También hay paradas en boxes, ya que los neumáticos se desgastan y el tanque de gasolina se vacía a cada vuelta que pasa.



El modo Trayectoria tiene ahora una estructura más apetecible, sin estar ligado a un rígido calendario. Además, se fomenta que juguemos de diferentes formas para poder desbloquear numerosos eventos de fabricante y de corte histórico.



Hay modo Foto, de forma que podemos detener la acción en plena carrera y sacar instantáneas moviendo libremente la cámara. Jugando con la belleza de los coches, los circuitos, la iluminación o la meteorología, pueden salir capturas de concurso.

rar saliendo de las curvas, sin margen para contravolantear y no trompear. En cambio, si lo activamos, el coche se ahoga solo a la salida de las curvas. Es muy difícil hacer derrapar el coche de forma natural en las curvas, y lo malo es que esa ayuda no se puede regular. Es blanco o negro, un paseo o un suplicio, sin medias tintas... Eso hace que, por ejemplo, el control de *Assetto Corsa* sea muy superior. Incluso el de *F1 2017* está casi a la par. Veremos si Slightly Mad puede arreglar ese lunar. Si no fuera por él, le habríamos dado más nota, porque aspectos como las carreras nocturnas o la lluvia son sublimes.

Conviene decir que la versión de consolas tiene algunos recortes respecto a la de PC. Así, no hay compatibilidad con realidad virtual, el multijugador está limitado a dieciséis pilotos (en lugar de 32) y las competiciones de eSports, a las que se les va a dar mucha cancha, no están integradas dentro del



OPINIÓN

El manejo de los coches presenta algunos altibajos por culpa de la configuración del control de estabilidad, pero *Project CARS 2* es el simulador de conducción más completo de la historia, merced a sus 53 circuitos únicos, su ciclo día-noche total, su meteorología y sus muchas disciplinas. Será difícil que le sigan el ritmo.

90

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

juego en sí, sino a través de pestañas que abren el navegador web para que nos conectemos a Twitch, por ejemplo.

Locura automovilística

Visualmente, *Project CARS 2* luce de maravilla, con hasta 32 coches en pista. Las físicas tienen algún que otro bamboleo cuando se producen choques, pero, en general, son realistas. Sin duda, la palma se la llevan los circuitos, muy bien recreados, con la dificultad añadida de hacerlos todos compatibles con la meteorología y el ciclo día-noche dinámicos. Como contrapunto, algunos efectos de partículas son discretos, sobre todo en el rallycross. Lo único que echamos en falta es que haya más sensación de gran premio, pues no hay parrilla ni podio. La IA también es muy consistente, aunque, como en todos los juegos de coches, es muy timorata en las salidas. Hay algún bug, sobre todo en las paradas en boxes, como que el coche no pare o que unos faros rotos se arreglen solos. En lo sonoro, los motores rinden muy bien y hay un ingeniero de pista, pero está en inglés y sus indicaciones no resultan muy útiles.

Es cierto que Slightly Mad podría haber pulido más algunos de esos detalles, pero, al final, resulta que no hay otro simulador de conducción que haga tantas cosas. Sin duda, se merece el estatus de referente del género.

VUESTRA OPINIÓN

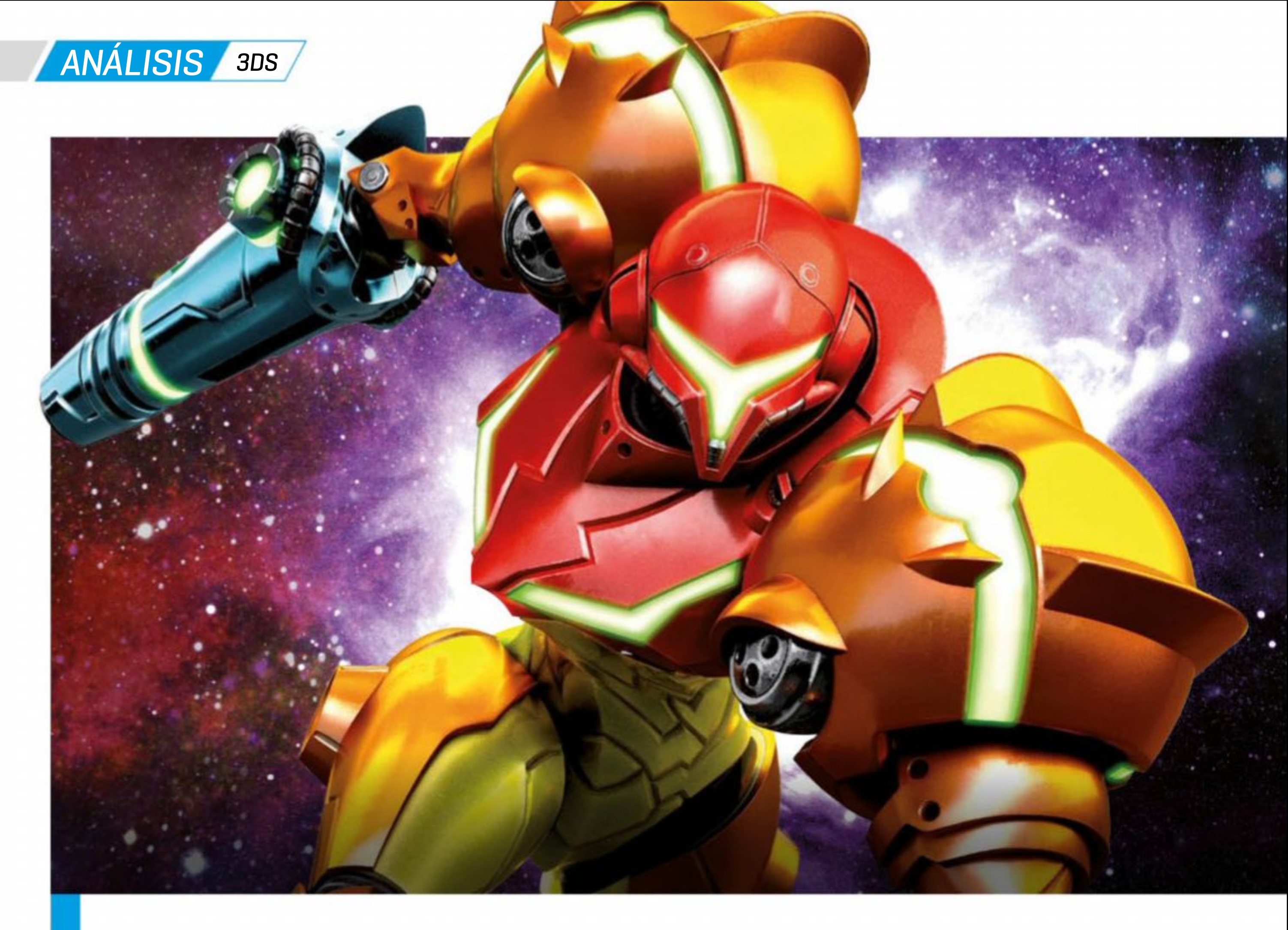
WEB FRANSNAKE.

“La anterior entrega fue de las mejores en cuanto a simuladores de carreras (con permiso de Assetto Corsa) en PC. Bastante completo en sus modalidades y, visualmente, una gozada.”



WEB carlosdepor

“Al final, veo que pasará como con el primero: nada de realidad virtual en consola. Podrían bajar la resolución y los fps, y listo. Así fue con Resident Evil 7 y lo disfruté como ninguno.”



Metroid: Samus Returns

UN REGRESO... ¡¡¡POR TODO LO ALTO!!!

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Nintendo
MercurySteam

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Han tenido que pasar trece años para que los fans de *Metroid* recibiéramos una nueva aventura 2D de Samus Aran. Y, aunque se trata de una reinterpretación del clásico *Metroid II* de Game Boy, os podemos asegurar que la espera ha marecido mucho la pena... Como adelantamos en nuestro anterior número, el tándem formado por Nintendo y MercurySteam ha rubricado una entrega que será recordada en el futuro por muchas cosas. Primero, por dar respuesta a algunas de las incógnitas que rondaban las cabezas de los fans de la serie. La segunda, por actualizar la fórmula de los *Metroid* 2D con ideas que lo hacen tan fresco como hace treinta años (como el disparo en 360º y las contras), sin desviarse en exceso de la fórmula original. Y, por si fuera poco, haciendo gala de un despliegue técnico sin precedentes en la serie. Su jugabilidad es la clásica 2D, pero todo su apartado visual ha sido diseñado en 3D, lo que permite unos vistosos giros de cámara y un 3D estereoscópico que, sencillamente, es de lo mejorcito que ha pasado por los circuitos de 3DS. Así de simple.

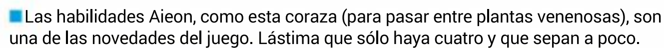
Cuarenta metroides... ¿o más?

Samus Returns plantea el mismo objetivo que *Metroid II*: exterminar a los metroides del planeta SR388... pero con una serie de cambios y novedades que actualizan su propuesta a los estándares actuales, al tiempo que le dan mayor variedad y profundidad. Ahí están las habilidades Aieon (cuentan con su propia barra de energía y nos permiten desde ralentizar el tiempo a liberar una lluvia de proyectiles), un mapa revisado y ampliado o el simple hecho de introducir mecánicas como el contraataque, que, lejos de convertirse en algo repetitivo, invita a estar atento siempre (hay que pillarle el punto al momento en que utilizarlo, sobre todo con los jefes finales). Todo, bajo la clásica fórmula de la serie, que conjuga con maestría la exploración (de variados paisajes realmente bellos y con una profundidad con el 3D rara vez vista en 3DS), las plataformas, los secretos y, por supues-

LOS FANS DE METROID PUEDEN ESTAR TRANQUILOS: SAMUS RETURNS ES LO QUE TODOS ESTÁBAMOS ESPERANDO



Contraataques, disparos con apuntado en 360º... *Samus Returns* introduce detalles nuevos para actualizar la fórmula de su acción. Lo cierto es que todo funciona bien.



Las habilidades Aieon, como esta coraza (para pasar entre plantas venenosas), son una de las novedades del juego. Lástima que sólo haya cuatro y que sepan a poco.



LO MEJOR

Es un *Metroid* 2D clásico, con detalles actualizados (como el disparo en 360º) que funcionan muy bien. El efecto 3D. La BSO. La duración, más que correcta. Los gráficos, en especial criaturas y escenarios.

LO PEOR

En los momentos que exigen mayor precisión (un par en toda la aventura), se echa en falta poder jugar con la cruceta. El uso de los amiibo. Puestos a pedir, mayor variedad de enemigos y criaturas.



Estas puertas Chozo indican los metroides que capturar para desbloquear la siguiente zona. También dan pistas...



Los jefes finales, sean metroides o no, suelen ser los momentos más difíciles. Un par de ellos son exigentes.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

to, la acción, que, aun siendo familiar, cuenta con un montón de matices que la hacen más fresca y actual. Como en el original, debemos derrotar a 40 metroides y, para ello, contamos con un sensor que nos indica si están cerca. Por el camino, tendremos que despachar a enemigos menores y peligros como plantas venenosas o lava, que nos harán buscar usos ingeniosos para nuestro arsenal y nuestras habilidades. Por regla general, los metroides no son los enemigos más duros: hay un par de combates en el tramo final del juego que os obligarán a estudiar bien los patrones del enemigo y ser sumamente precisos a la hora de actuar. Y éste es, justo, uno de los pocos lunares del juego: no se puede jugar con la cruceta (sirve para activar las habilidades) y el stick no es siempre todo lo preciso que me gustaría. Lo notaréis especialmente con uno de los jefes y una persecución previa... pero no es nada grave y que no se pueda superar tras algunos intentos. El otro "lunar" está en la variedad de criaturas: siendo una reimaginación, ¿por qué no innovar más en el diseño y la variedad de los enemigos? Al final, apenas hay cuatro variantes de metroid y, aparte, el resto de enemigos.



OPINIÓN

Sólo con decir que es el *Metroid* que muchos estábamos esperando, debería bastar. Es la experiencia 2D que conocemos y amamos, pero con los cambios justos y necesarios para sorprender. No es perfecta, pero, tras trece años, sabe a gloria. Ojalá no tengamos que volver a esperar tanto...

93

El delirio para los fans

Junto con el discutible uso de los amiibo para desbloquear contenido que debería dar el propio juego al terminarlo (galería de bocetos, test de sonido, modo "ultradifícil"...) sin recurrir a las figuras, poco más negativo se puede decir de este remake. Acabarlo la primera vez lleva, fácilmente, entre diez y doce horas, más si quieres completarlo al 100% (ver todo el mapa y recoger todas las mejoras). Y, como venimos diciendo desde el principio, audiovisualmente, es puro delirio. Animaciones, diseño de escenarios, secuencias pregrabadas... Todo ayuda a que sea un juego que entra por los ojos, y más con el 3D estereoscópico a tope. Y, si hablamos de la parcela sonora, es más que obligado jugarlo con los cascos, pues la atmósfera, los efectos y la banda sonora (hay temas de otras entregas, algún remix...) se disfrutan infinitamente más así que con los altavoces de la consola.



VUESTRA OPINIÓN

WEB **HarryMason**

“Un Metroid en todo su esplendor y con el sello de MercurySteam. Una pena que no lo hayan tenido en cuenta para Switch. O no han caído o lo sacan más adelante...”

WEB **Mask Demasque**

“Qué pintaza. Otra de las sagas de Nintendo por las que pasan los años y nunca bajan del sobresaliente. Ya quisieran otros antaño grandes y hoy más irregulares, tipo Sonic.”



FIFA 18 apuesta por cambios sutiles, como animaciones más naturales que benefician a los regates o los disparos a puerta.

FIFA 18

EL EQUIPO QUE SE SABE EL MEJOR Y JUEGA ANDANDO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Deportivo
DESARROLLADOR EA Sports Vancouver
DISTRIBUIDOR Electronic Arts
JUGADORES 1-22
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

A *FIFA* le pasa como a Ronaldo Nazario, el jugador que copa su edición especial este año: su fútbol es el mejor, pero tiende a amodorrarse con facilidad, sabiendo que, por talonario, la victoria llegará casi por su propio peso.

La temporada pasada, EA Sports puso todo el cuero en el asador al abrazar un nuevo motor y crear un modo narrativo. La cosa salió muy bien, así que lo que tenemos doce meses después es más Frostbite y más El Camino, con una jugabilidad casi idéntica, sobre la que hay que poner una lupa para ver las diferencias. En su defensa, hay que decir que la fórmula es muy rocosa desde hace años, pero, sabiendo lo que hace Visual Concepts con cada nueva entrega de *NBA 2K*, es obvio que siempre hay margen para innovar. Lo malo es que, cuando el ratio de seguidores respecto a tu único rival, *Pro Evolution Soccer* en este caso, es de más de 9 a 1, no es necesario poner el máximo empeño...

Tiki-taka a ritmo inglés

Mirando a *FIFA 18* como producto estanco, lo que tenemos es un grandísimo simulador de fútbol que abre la mano a la espectacularidad, con un ritmo de juego rápido y un control lleno de posibilidades. Los pases funcionan muy bien en todas sus vertientes, igual que los disparos a puerta (salvo los remates de cabeza, muy blandos a veces), pero hay que medir muy bien los tiempos en la lucha por la posesión, que es muy "manual", lo que hace que sea fácil quedarse vendido si se mete el pie al tuntún. Este año, los jugadores hacen gala de muchas más animaciones, y eso se traduce en movimientos más naturales a la hora de regatear o chutar, así como en una gran fidelidad locomotora para jugadores como Cristiano Ronaldo, Griezmann o Muller, que han colaborado con EA. También se han ajustado las jugadas a balón parado y se ha introducido una agradecida opción de sustitución rápida, para no tener que pausar la partida cuando ya haya un futbolista sin oxígeno en los pulmones. La IA cuenta con seis

EL AÑO PASADO, SE PUSO TODO EL CUERO EN EL ASADOR; AHORA, LO QUE TENEMOS ES MÁS FROSTBITE Y MÁS EL CAMINO

LO MEJOR

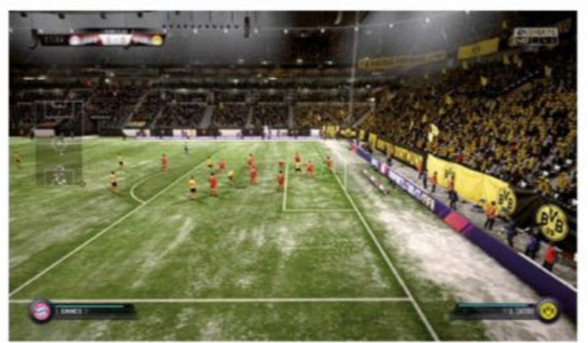
La segunda parte de El Camino, que tiene algún que otro punto bueno. La cantidad de licencias y modos de juego: FUT, Carrera, Juegos de habilidad, Clubes Pro... Las reacciones del público.

LO PEOR

Lo encorsetado que está El Camino y su mezcla de voces en inglés y en castellano. Aunque se siente más natural, apenas hay novedades jugables. Algunas caras de jugadores "top".

Las principales ligas, como la inglesa y la española, tienen su propia rotulación. Es como ver un partido real.





La atmósfera de los estadios ha mejorado mucho audiovisualmente. El público sigue siendo clónico, pero "se mueve", sobre todo cuando hay gol.



El modo El Camino vuelve a ponernos en la piel de Alex Hunter, que tendrá que emigrar y tomar algunas decisiones. Hay un par de sorpresas...

niveles de dificultad y cabe destacar el gran desempeño de los porteros, muy reticentes a las cantadas flagrantes.

Con licencia para golear

Como de costumbre, la cantidad de licencias es descomunal. Hay ligas de veintiocho países, algunas de ellas en exclusiva, como la española, la inglesa y la alemana. La Premier League sigue siendo la mejor tratada, con todos sus estadios y entrenadores recreados, pero se ha hecho un pequeño esfuerzo con algunos equipos sueltos, lo que permite ver a técnicos como Zidane, Simeone o Ancelotti. Además, repiten las selecciones femeninas. En total, hay 79 estadios, muchos de ellos reales, para los que se pueden configurar ampliamente tanto la hora (de 12.00h a 22.00h) como el clima (incluso nieve).

Entre los modos de juego, vuelve El Camino, que continúa la historia de Alex Hunter, la joven promesa a la que ya conocimos en *FIFA 17*. Dura doce horas y ofrece un enfoque narrativo. Apenas tenemos margen para tomar decisiones, pero hay sorpresas. Eso sí, queda raro que el protagonista y sus allegados hablen en castellano y los futbolistas reales lo hagan en inglés...

En paralelo, están el resto de modos típicos, tanto offline (Carrera, Juegos de habilidad) como online (Ultimate Team, Temporadas, Temporadas cooperativas, Clubes Pro). Este año, los iconos de FUT no son exclusivos de Xbox, por lo que todas las versiones tienen a Ronaldo Nazario, Maradona, Henry....

Muchas luces y alguna sombra

Ya con cierta experiencia, se ha exprimido aún más el motor Frostbite, especialmente en los estadios, cuyo público es más animoso. Además, se mantiene la continuidad visual de los partidos, aunque el balón se detenga, y hay detalles chulos, como que un jugador se lleve el balón si hace un hat-trick. Eso sí, algunos jugadores importantes no se parecen nada, como Casemiro o Marco Asensio. El de Switch no lo hemos podido probar, pero su motor es otro y no tiene El Camino. Por otro lado, no faltan los comentarios de Manolo Lama, Paco González y el irritante Antoñito Ruiz.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



OPINIÓN

Tras la pequeña revolución de *FIFA 17*, EA Sports se lo ha tomado con más calma este año. El Camino continúa la historia de Alex Hunter fuera de Inglaterra, pero el núcleo del equipo es muy similar: la jugabilidad es excelente, pero sin grandes fichajes. Aun así, su polivalencia le vale para ganar su derbi.

87

VUESTRA OPINIÓN

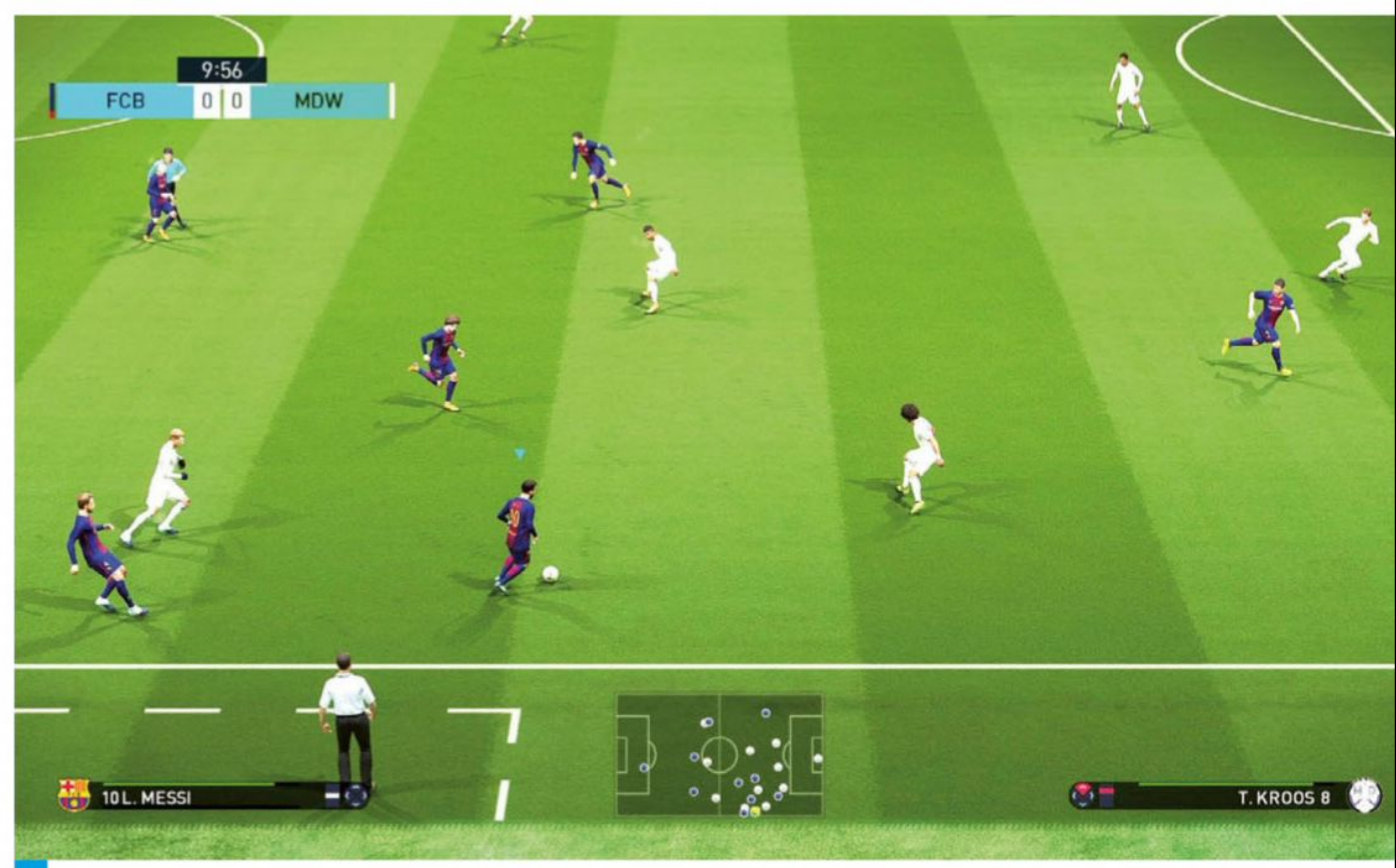
WEB Baurion

"En PS3 y 360, siendo el hardware inferior al de Switch, sí puede funcionar Frostbite (véase Battlefield 4). Mejor que digan que no quieren invertir muchos recursos en una plataforma en la que no saben si va a vender bien."



WEB Mask DeMasque

"En un ranking histórico de mejores jugadores de la saga FIFA, yo metería a Winston Bogarde, Philippe Christanval e Iván Campo."



Igual que Messi en la realidad, *PES 2018* no ha sido arropado con grandes fichajes, pero su calidad jugable está fuera de toda duda.

PES 2018

EL MODUS OPERANDI DE BARTOMEU, SEGÚN KONAMI

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
PES Team

DISTRIBUIDOR
Konami

JUGADORES 1-22

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Tal vez por ser "soci" de honor, Konami ha imitado las formas de la directiva del Barça este verano y ha llegado a la nueva temporada sin apenas caras nuevas, fiándolo todo al pulmón inflado a pulso a lo largo de los últimos cursos.

La generación de PS4 y Xbox One ha supuesto la resurrección de *PES* y, tras afianzar su jugabilidad, la compañía japonesa parece haber puesto su foco en realizar acuerdos comerciales con determinados clubes. Si el año pasado se firmaron con el Barça, el Liverpool o el Borussia Dortmund, esta vez se han ampliado a clubes menos grandilocuentes, como el Valencia, el Fulham o Colo Colo. Esto no es casualidad, pues se enmarca en las nuevas vías de negocio de la empresa. Los aficionados de esos equipos agradecerán el mimo con el que han sido recreados, pero lo cierto es que nos gustaría que el énfasis se pusiera en seguir mejorando la calidad jugable y audiovisual del producto, que es muy notable, pero que empieza a sufrir evidentes síntomas de agotamiento. Sin grandes fichajes, es difícil progresar.

Un once de gran calidad

La suerte de *PES 2018* es que, en lo jugable, es un simulador como la copa de un pino. Además, se han hecho pequeños retoques en la fórmula que contribuyen a hacerlo más realista. El sistema de pases funciona de manera muy fluida, aunque las entregas al hueco a la espalda de la defensa resultan demasiado efectivas. Esto se subsanó el año pasado y aquí vuelve a ser una pequeña tara, unida a que los jugadores raramente caen en fuera de juego. Por su parte, los regates y la lucha por la posesión funcionan muy bien, con el posicionamiento como piedra angular.

De cara a la portería, los guardametas han mejorado mucho y ya no cantan con cualquier tiro desde fuera del área, si bien les faltan reflejos para algunos remates a bocajarro o para reincorporarse tras un rechace. Los disparos con el pie funcionan de maravilla, igual que los remates de cabeza, para los que es fundamental gestionar

ES UN SIMULADOR COMO LA COPA DE UN PINO, PERO, SIN GRANDES FICHAJES, RESULTA DIFÍCIL SEGUIR PROGRESANDO

LO MEJOR

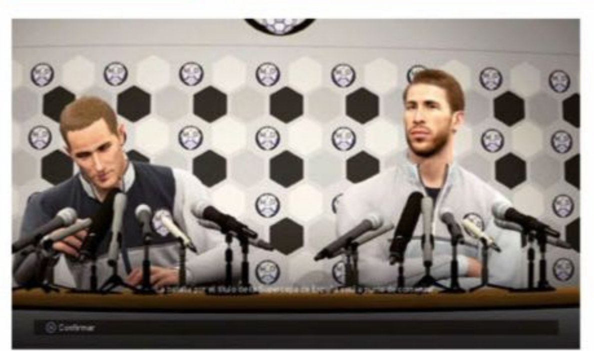
La jugabilidad es muy sólida y presenta mejoras en los porteros o el balón parado. La Champions y la Europa League. La BSO, que tiene temazos de Coldplay, Linkin Park, John Legend...

LO PEOR

La desidia de Konami para internarse en áreas tan decisivas para el género deportivo como los modos y los gráficos. A los comentarios se les siguen viendo las robóticas costuras de todos los años.

Hay 35 estadios, dieciocho de ellos reales, como el Signal Iduna Park, el Camp Nou, San Siro...





En la Liga Master y Ser una leyenda, hay algunos vídeos, pero no son interactivos, como esta rueda de prensa sin preguntas. Son mero atrezo.



Los equipos que no están licenciados se pueden editar. Con un USB, podemos importar imágenes propias y sustituir los escudos o las equipaciones.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

la velocidad y el ángulo de carrera antes de golpear. Eso sí, olvidaos de poder ejecutar tijeras, rabonas o taconazos con tanta facilidad como antes.

Las jugadas a balón parado se han rehecho, de modo que, en faltas y córners, el efecto al balón se aplica una vez iniciada la carrera, de forma intuitiva. Los penaltis se han simplificado y, ahora, es más fácil marcar... incluso demasiado, pues el balón sólo se va fuera si llenamos la barra al máximo.

Ligas de campeones

Entre las licencias de *PES 2018*, destacan la Liga de Campeones, la Europa League y la Champions League asiática, que son exclusivas. Aparte, están los campeonatos domésticos de Italia, Francia, Brasil, Holanda, Brasil, Argentina y Chile. En cuanto a los de España, Inglaterra o Portugal, están, pero los equipos cuentan con denominaciones y equipaciones falsas en su mayoría, si bien se pueden editar ampliamente. Por suerte, los futbolistas sí son reales.

En cuanto a los modos de juego, todos son viejos conocidos, desde las veintitrés pruebas de Entrenamiento hasta las Divisiones en línea, la Liga Master, Ser una Leyenda, MyClub... Realmente, echamos en falta que la saga apueste por algún modo narrativo como los de *FIFA* y *NBA 2K*, máxime con lo superficiales que son la Liga Master y Ser una leyenda. Quizás lo mejor es que los partidos de eSports de PES League están integrados de serie.

Rostros familiares

El apartado visual, construido sobre el Fox Engine, presenta altibajos. Las caras y los gestos de muchos futbolistas son perfectamente reconocibles, si bien algunas animaciones son muy bruscas, sobre todo al acomodar la posición del cuerpo al chutar a puerta. Los estadios lucen bien, aunque las condiciones apenas son configurables: día-noche, seco-lluvia... y poco más.

Carlos Martínez y Julio Maldonado repiten como comentaristas. Han mejorado un poco, pero muchas frases siguen sonando inconexas. Si no fuera tan conformista con tantos detalles, la saga aspiraría al Balón de Oro.



OPINIÓN

Como el Barça, Konami apenas ha reforzado su plantilla con fichajes que ilusionen, sobre todo en la delantera de los modos de juego, pero, aun así, la clase jugable que ha acumulado en esta generación es un aval suficiente para plantar cara en el césped y ofrecer unos partidos muy vistosos.

82

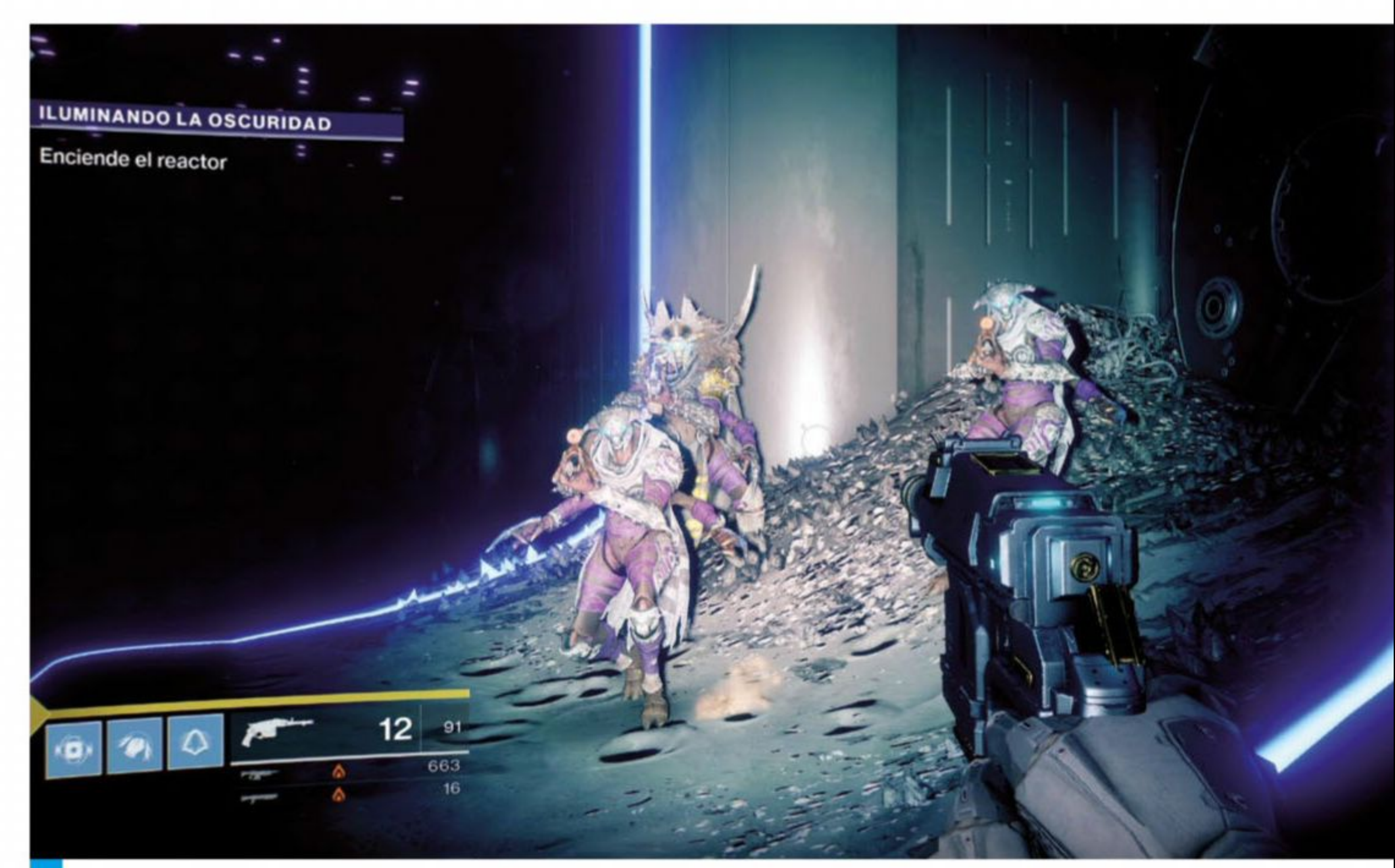
VUESTRA OPINIÓN

WEB YitanIX

"Tras comprar FIFA 17, si me compro otro juego de fútbol, será el PES, y espero que, si lo hago, vuelva a disfrutar echando una partida de fútbol tranquilamente."

WEB borraspro

"La portada de Pro Evolution Soccer 2018 tendría que haber sido para Iniesta, en lugar de para Suárez. Desde que salió Torres en 2010 con Messi, no hubo otro español en PES."



La campaña de *Destiny 2* es, sin grandes alardes, mucho más comprensible y entretenida que la del juego original.

Destiny 2

EL DESTINO, TAL Y COMO TUVO QUE HABER SIDO DE INICIO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Shooter
DESARROLLADOR Bungie
DISTRIBUIDOR Activision
JUGADORES 1-8
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Que *Destiny* no era perfecto es algo que todos tenemos claro. Y, viendo esta secuela, está claro que Bungie es la primera que lo sabía, ya que ha eliminado casi todos los lastres del original para ofrecernos el juego tal y como debería haber sido desde un principio.

Así, lo primero que *Destiny 2* nos ofrece es un modo campaña en condiciones. No es que deje huella, pero, al menos, es comprensible, tiene ritmo y resulta más variado y entretenido (aunque demasiado facilón). Tampoco falta a la cita la jugabilidad que ha hecho a Bungie la reina de los shooters en consola. Los tiroteos siguen siendo tremendamente adictivos y el control es lo más exquisito del género con un mando en las manos. Esta jugabilidad ya valdría por sí sola todas las alabanzas que se os ocurran, pero es que Bungie ha logrado subsanar muchos de los errores del original. Sí, es cierto que sólo hay una nueva subclase por cada tipo de personaje (cazador, hechicero y titán), que los enemigos son casi calcados a los de la primera aventura y que las mecánicas de juego pueden sumirnos en una especie de "déjà vu" infinito. Pero, pasadas las horas, se dejan ver, y mucho, las diferencias entre ambos juegos.

Más cerca del mundo abierto

El diseño de niveles es brillante. Si antes el mapeado era una serie de arenas de lucha interconectadas por larguísimos pasillos en los que conducir nuestro colibrí, ahora nos encontramos con unos escenarios mucho más compactos y, sobre todo, repletos de cosas que hacer y de lugares que descubrir. Buena parte de la culpa la tienen los sectores perdidos, una especie de pequeñas mazmorras en las que derrotar a un minijefe o los cofres de región escondidos por los niveles. Pero hay mucho más: los eventos están señalados en el mapa para que podamos unirnos a ellos sin problemas, hay puntos de viaje rápido en cada uno de los planetas, las patrullas son más cortas y, lo mejor de todo, cada escenario está repleto de misiones secundarias con su propia

BUNGIE REPITE LO BUENO DE DESTINY, ELIMINA LO MALO Y NOS TRAE UN JUEGO CONTINUISTA, PERO COMPLETO

LO MEJOR

La exploración ha mejorado muchísimo, con un diseño de niveles brillante y variedad de situaciones. Los gráficos, sin evolucionar mucho, son preciosos. Ofrece contenido para cientos de horas.

LO PEOR

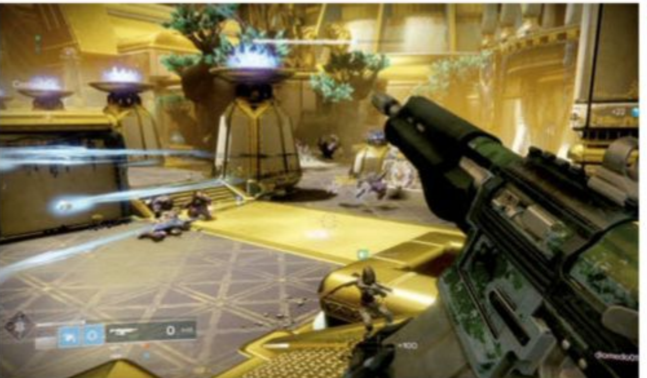
Dos de las tres subclases de cada personaje son exactas, los enemigos son idénticos y casi todo es muy similar al juego original. Su política de DLC programados para los próximos años.

Dos de las subclases de cada personaje son iguales, pero hay una tercera que se estrena en esta entrega.





Los escenarios están repletos de zonas secretas, cofres y misiones secundarias, con un desarrollo más parecido al mundo abierto.



La incursión Leviatán es, hoy por hoy, el mayor reto al que podemos enfrentarnos en *Destiny 2*. Hay de todo: plataformas, puzles, tiros...

narrativa y con mecánicas de juego, enemigos y zonas del mapa que no hemos visto durante la campaña principal. Así, en lugar de estar escogiendo las misiones de un menú y viajando a la órbita cada dos por tres, como sucedía en el original, ahora deambulamos por un mismo planeta haciendo todo tipo de actividades, como en un juego de mundo abierto.

El excelente diseño de niveles, junto a la variedad de situaciones que vivimos, es la verdadera clave del salto jugable de *Destiny 2*. Esto se traslada también a los asaltos, que ahora no se limitan a presentarnos hordas de enemigos a los que ir matando hasta llegar al jefe, sino que también nos proponen pequeños puzles, zonas plataformeras o trampas, en un planteamiento heredado de las incursiones de la primera entrega y que le sienta de lujo. Por cierto, ya hemos podido pasarnos la primera incursión disponible, Leviatán, y su genial mezcla de tiroteos y puzles en escuadras de seis jugadores sigue siendo de lo mejor del juego. Esperemos que las partidas guiadas, por ahora en fase beta, sirvan para que todo el mundo pueda disfrutar de ellas. Los clanes también ayudan en este sentido y, además, ofrecen incentivos, al ir subiendo de nivel y por temporadas. El Crisol, la vertiente competitiva, tiene la calidad de siempre y la reducción a partidas de cuatro contra cuatro da un toque más estratégico y equilibrado a las batallas.

Puesta a punto continuista

La sensación que deja, pese a todas estas virtudes y a que sé de buena tinta que estaré enganchado a *Destiny 2* durante muchísimo tiempo, es que estamos ante una versión mejorada de la primera entrega, y no ante una secuela en toda regla. Sí, todas las segundas entregas son continuistas, pero luchar contra los mismos enemigos o tener casi las mismas habilidades en cada clase es demasiado. La evolución gráfica no es bestial, pero tiene detalles geniales, aunque, en Xbox One, hemos encontrado algunas ralentizaciones en las batallas más multitudinarias, y no puedo perdonar su política de DLC planificada con demasiada antelación.



OPINIÓN

Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

Destiny 2 es la prueba viviente de que algunos estudios escuchan las quejas de los usuarios. Corrige casi todo lo que no funcionaba en la primera entrega, ofrece un verdadero mundo abierto mejorando la exploración y, aunque es muy continuista, tiene todo lo que nos habría gustado ver en el original.

91

VUESTRA OPINIÓN

WEB shepard7

"Éste es el juego que he estado esperando desde aquella maravillosa primera parte. Más profundidad argumental y filosófica, mejores mecánicas... Una obra de arte."

WEB Eone

"Tras jugarlo muchas horas, estoy satisfecho, pero algunas cosas no me han gustado un pelo, como que ofrezcan tres subclases solamente y que no haya apenas diferencias entre clases."

Mario + Rabbids no sólo es un buen juego de estrategia. También tiene toques roleros, como un árbol de habilidad por personaje, que le dan profundidad.









Mario + Rabbids Kingdom Battle

CUANDO TE DAN CONEJO, POR... ¿MARIO?

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Ubisoft Paris
Ubisoft Milan

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



En el reino de los crossovers, o cruces de licencias, a veces pasan cosas maravillosas. Y ésta es una de ellas: un juego que fusiona el universo de Mario con el de los Rabbids para, por si fuera poco, apostar por el género de la estrategia. ¿Están locos en Ubisoft o qué?

Lo que parecía una locura es, en realidad, una propuesta fresca y con ingredientes suficientes para conquistar a todo tipo de jugadores. Sí, es estrategia por turnos, pero con una sencillez (aunque profunda) y un ritmo capaces de agradar hasta a los detractores del género. El punto de partida es sencillo: un experimento termina mal y los rabbids se cuelan en el universo de Mario, sembrando el caos. Bueno, algunos, con un extraño parecido a Mario y cía, nos ayudarán.

Combate, combate... ¿y más combate?

Aunque hay un poco de exploración y algunos puzles, el juego pone el foco en los duelos por turnos. Todos tienen un objetivo (acabar con todos los enemigos, escoltar a un personaje, llegar a un punto...) y una puntuación, que depende de ganar en menos de "x" turnos y sin que caiga un aliado.



OPINIÓN

Mario + Rabbids es un gran juego de estrategia que, a pesar de ciertas carencias, en un excelente vehículo para introducir en el género a grandes y pequeños, y, además, con mucho humor y calidad (casi parece un juego de la propia Nintendo).

88

Así, en cada turno, podemos movernos, apoyarnos en un aliado para saltar más lejos, disparar, activar habilidades... Opciones tácticas no faltan, como parapetarnos en el entorno o utilizar atajos como tuberías, ni toques roleros, como comprar armas con efectos (inmovilizar...) o habilidades (de movimiento, ataque, etc.). Invita a pensar antes de actuar, aunque, a veces, es un poco laxo con sus reglas (disparos que atraviesan escudos de aliados o paredes). Y el esquema "combate-explora-combate" se vuelve repetitivo, como algunas misiones de ensayo y error. Una gran idea, pero no perfecta, que deja muchas horas de juego y es rejugable (desafíos extra, misiones cooperativas, repetir misiones para mejorar la puntuación...).

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



El plantel de personajes es uno de los puntos fuertes del juego, aunque se echan en falta algunas caras, como las de los X-Men...

Marvel vs. Capcom Infinite

UN NUEVO Y GRAN CONTENDIENTE EN LA LUCHA 2D

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Capcom está mostrando un gran interés por revivir varias de sus sagas de lucha más queridas, lo cual tiene mucho que ver con la moda de los eSports. *Marvel vs Capcom Infinite* es su nueva apuesta, un título bastante completo (mucho más de lo que quisieran otros trabajos más recientes, como *Street Fighter V*) y que, por méritos propios, se convierte en un notable exponente dentro del género.

Infinite es, a grandes rasgos, una edición bastante continuista dentro de la longeva serie de Capcom, principalmente porque mantiene intactos muchos de los pilares que se apuntalaron en anteriores ediciones, algo que, en principio, no tiene por qué ser negativo en sí mismo. Es un esquema de juego reconocible que, eso sí, se ha pulido en diferentes áreas y, lo más importante, presenta ciertos cambios notables y novedades que adquieren un peso importante durante el desarrollo de las batallas.

Treinta héroes muy conocidos

Marvel vs Capcom Infinite, como el resto de capítulos de la serie desde sus orígenes, ofrece unos combates muy dinámicos de jugabilidad 2D. Las peleas por equipos también están de vuelta, si bien, en este caso y a diferencia de la edición previa, los equipos los forman dos personajes, en lugar de tres, como sucedía en *Marvel vs Capcom 3*. En todos los combates, se puede cambiar el control de un personaje a otro con tan sólo pulsar un botón, una acción que tiene mucha importancia, dado que es posible encadenar golpes combinados entre los dos luchadores (si dominamos la técnica Active Switch) y, también, permite regenerar vida al personaje que sale de la batalla. Es un toque estratégico destacado, que añade más vida a las contiendas. Pero, sin duda, una de las principales virtudes que tiene el juego reside en el elenco de personajes que podemos seleccionar. Nada menos que treinta forman parte de su plantel inicial, quince para cada bando, cifra más que respetable y que irá creciendo mediante futuros pa-

COMBATES POR EQUIPOS DE DOS, GEMAS DEL INFINITO... EL JUEGO TRAE CAMBIOS Y NOVEDADES QUE LE DAN AIRE FRESCO

LO MEJOR

El plantel de luchadores es muy atractivo y generoso, así como las modalidades de juego. Además, es un título muy espectacular, que permite contemplar combates trepidantes y épicos.

LO PEOR

A pesar de las innovaciones, sigue siendo una entrega continuista. También existe leve desequilibrio entre luchadores, pero seguramente esto se solventará en breve con la llegada de parches.

Los combates son por equipos de dos luchadores. Podemos intercambiarlos pulsando un botón.





Los ataques especiales y los combos demoledores son una constante durante el transcurso de los combates. Es un juego espectacular.



Las seis Gemas del Infinito nos permiten adquirir habilidades especiales muy llamativas y útiles en plena batalla. Una novedad reseñable.

quetes de contenido descargable. Hulk, Ryu, Spider-Man o Mega Man X son algunos de los personajes más famosos que forman parte del "roster", a los que se añaden otros menos conocidos (pero muy queridos), como Firebrand, Dormammu o Strider. Eso no impide que se echen en falta algunos clásicos de la serie, como Lobezno, por temas de licencias. Cada uno de ellos goza de un amplio repertorio de movimientos, basado en el empleo de cuatro botones de acción (puñetazos y patadas de diferente intensidad) más otros dos complementarios, lo que nos permite efectuar ataques especiales, combos y demás acciones con bastante fluidez. Una función extra que se ha añadido a esta nueva entrega es poder emplear las seis Gemas del Infinito (Alma, Poder, Tiempo, Mente, Realidad y Espacio) durante el transcurso de las batallas, de modo que es necesario optar por una de ellas al comienzo de cada combate. Cada piedra nos otorga una aptitud especial diferente y nos permite efectuar dos acciones distintas, Tormenta Infinita y Explosión Infinita, otorgándonos ventajas tan llamativas como poder encerrar brevemente a nuestro rival en un campo de fuerza o dejarlo desorientado durante unos instantes. El uso de estas gemas puede suponer la diferencia entre ganar o perder un combate, un toque táctico que le sienta bastante bien al desarrollo de los combates.

Duradero y espectacular

Todo esto da como resultado una jugabilidad atractiva y absorbente, que queda debidamente respaldada por una decente colección de modos de juego. Destaca Historia, que nos ofrece una especie de película interactiva salpicada de combates, a lo que se suman otras modalidades clásicas, como Arcade, Entrenamiento, Online o la siempre socorrida Misiones. Es una propuesta completa, que no sorprendente, que, además, ha sido agraciada por un acabado técnico más que notable (aunque con "cosillas" como la cara de Ryu, que tiene tela), gracias al gran uso del motor Unreal 4. Con él, Capcom demuestra que sigue siendo una de las compañías de referencia en la lucha.



OPINIÓN

Por **Sergio Martín** @replicante64

Parece que Capcom ha aprendido de los errores del pasado para ofrecernos uno de los títulos de lucha con jugabilidad 2D más atractivos de cuantos están disponibles actualmente (con permiso de *Injustice 2*). Ofrece calidad y cantidad para contentar a cualquier seguidor de este género.

86



VUESTRA OPINIÓN

WEB Renton

"Es curioso que Marvel lo haga bastante mejor en cine y DC no llegue a su altura, y sin embargo, en videojuegos, sea DC quien se lleva el gato al agua y Marvel..."

WEB Tabike

"Me alegro de que vuelva a resurgir este género, que tiene mucha más miga y complejidad de lo que la gente se piensa."









Knack 2 cuida mucho más aspectos como las zonas de plataformeo o el cooperativo.

Knack 2

UN "SNACK" MIENTRAS ESPERAS AVENTURAS MAYORES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Japan Studio

DISTRIBUIDOR
SIEE

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Uno de los primeros, y más apaleados, exclusivos de PS4 regresa con una secuela mejorada en muchos aspectos, pero sobre todo en dos áreas: el cooperativo y el revisado y ampliado sistema de combate.

Sobre estos dos pilares, *Knack 2* recupera muchas de las ideas del original, y nos invita a vivir una aventura en la que tendremos que salvar el planeta de goblins y robots. Su desarrollo sigue apostando por una combinación de exploración, plataformas, puzles, quick time events y acción. Si empezamos por la exploración y las plataformas, aquí hay zonas más "amplias" para buscar algunos de los coleccionables del juego, y más secciones de saltos, que están mucho mejor realizadas que en el original. Si seguimos por los puzles, también seguimos jugando con la habilidad de Knack para alterar su tamaño y sus efectos (hielo, piedra...).

Mejorando lo "coknackcido"

Pero, sin duda, lo mejor son los cambios introducidos en su sistema de combate, que ahora ofrece un árbol de habilidades que nos permite aprender cerca de una veintena de movimientos (patadas voladoras, puñetazos que destrozan armaduras...). Y, como al estilo de los juegos de LEGO, toda la aventura puede disfrutarse con un amigo, que puede entrar y salir de la partida en cualquier momento, sin alterar su curso. Todo con un nivel de dificultad bastante asequible (y con detalles como reaparición casi instantánea en el mismo sitio si morimos) que lo convierten en un título ideal para jugar con enanos o con gente no muy ducha. Añade mejores gráficos (algunos entornos naturales son bellísimos), poder jugar en 4K o a 60 fps en PS4 Pro y un precio reducido (35 euros) y el resultado es un juego atractivo para jugar en compañía, aunque su historia es un poco boba y puede resultar repetitivo.



OPINIÓN

***Knack 2* refina la fórmula original sin perder de la mira a los más pequeños y al público menos experto, ofreciendo una experiencia accesible y divertida, aunque no por ello deja de ser algo repetitivo y tontorrón en sus planteamientos.**

82

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One



Pillars of Eternity

PARA USTED, AMO DEL CALABOZO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Obsidian Entertainment

DISTRIBUIDOR
505 Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

El control con mando no es tan preciso como el de PC, pero tiene tantas virtudes jugables y argumentales que no nos importa. Resultará complejo para los novatos, pero los amantes del rol no encontrarán nada más parecido al rol de lápiz y papel.

90

Obsidian Entertainment, los padres de joyas como *Caballeros de la Antigua República II*, *Fallout: New Vegas* o *South Park: La vara de la verdad*, regresan con una aventura de rol financiada a través de Kickstarter que es lo más parecido que hay en consolas al rol de papel y lápiz.

Creando a nuestro personaje, ya nos sentimos como en Dragones y Mazmorras, con un extenso plantel de decisiones que van desde lo estético hasta lo más profundo, trasfondo personal y religión incluidas. Pero es que, a la hora de ponernos a jugar, la sensación de disfrutar de la historia creada por un "dungeon master" no deja de crecer.

El verdadero rol clásico

Como en uno de esos juegos de lápiz, papel y tablero de los años 80 que ahora ha puesto de moda "Stranger Things", jugar a *Pillars of Eternity* es sumergirnos en una aventura llena de imaginación que requiere algo de esfuerzo por parte de los jugadores. El sistema de combate es muy exigente y mucho menos espectacular que la acción que se lleva hoy en día; algunas de las secuencias más espectaculares transcurren en textos que debemos leer (tomando decisiones, como en las aventuras conversacionales de antaño) y el desarrollo de nuestros personajes sí que supone una verdadera diferencia entre la vida y la muerte.

También exploramos los escenarios con libertad, aunque nadie nos lleva guiados de la mano. La cantidad de hechizos y habilidades disponible es abrumadora, y el argumento es adulto y está muy bien escrito. Es complejo, pero, si le das una oportunidad, descubrirás una experiencia única.

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



LEGO Worlds

UN UNIVERSO EN CUALQUIER PARTE

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Traveller's Tales

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Aun con defectos, *LEGO Worlds* en Switch mantiene un infinito abanico de posibilidades que hará las delicias de los jugadores más creativos. Puede que el modo historia sea repetitivo, pero sigue ofreciendo mucho por poco dinero.

80

Con unos meses de retraso respecto a las versiones de sobremesa, llega a Switch el sandbox procedural que captura, mejor que nadie, las infinitas opciones de construcción de LEGO.

Esta nueva versión ofrece exactamente el mismo contenido que las versiones de PS4 y Xbox One, por lo que cuenta con un modo aventura que, tras explicarnos brevemente las herramientas para dar forma al mundo (alterar el terreno, construir pieza a pieza, clonar objetos...), nos suelta en mundos generados proceduralmente, para realizar sencillas misiones, en las que debemos cumplir requisitos básicos, como conseguir un ítem de comida o plantar una serie de edificaciones. A veces, estos objetivos implican viajar a otro mundo para traer los ítems de vuelta; otras, están cerca. Son tareas simples y que pueden volverse repetitivas, pero, dada la infinita cantidad de mundos y objetos que podemos descubrir (vehículos, armas), invitan a seguir jugando.

Construye y... comparte

El modo libre es la otra gran pata del juego. En él, disponemos de todos los objetos desbloqueados desde el primer momento, para crear el mundo que queramos, que, luego, podemos compartir con códigos numéricos o, como el resto del juego, recorrer con un segundo jugador. Es un juego enorme, que, además, incluye dos DLC como "espacio clásico" (vía código canjeable), si bien esta versión está lastrada por algunos fallos técnicos sin pulir, como una tasa de frames más inestable, una distancia de dibujado menos lejana, popping... Pero poder jugarlo en cualquier sitio es un plus irresistible.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Más de veinte Pokémon para elegir, nuevos monstruos de apoyo (como dos de los iniciales de *Sol* y *Luna*), desafíos diarios... *DX* incluye unas cuantas novedades interesantes.









Pokkén Tournament DX

PT DX explota las funciones de Switch, y permite compartir los Joy-Con para jugar a dobles (ya sea a pantalla completa o partida).

SWITCH, ¡TE ELIJO A TI!

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Bandai Namco

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,99 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Siguiendo los pasos de *Mario Kart 8 Deluxe*, *Pokkén Tournament DX* es el juego de lucha que vimos hace un año y medio en Wii U y que, ahora, debuta en Switch incluyendo todo el DLC y otras novedades. Para los que no lo disfrutaron en su forma original, se trata de un juego de lucha de uno contra uno, en el que manejamos directamente a más de veinte Pokémon (Pikachu, Lucario, Machamp, Charizard...), con un sistema de combate original, con dos fases (una abierta, con movimiento en 3D al estilo *Naruto SUNS*, y otra de duelo, en 2D) que dan pie a combates con toques estratégicos y en los que no faltan los combos, los especiales ni detalles que explotan el universo Pokémon, como invocar a otra criatura de apoyo.

Novedades para jugar en cualquier sitio

Como en Wii U, el juego aplica el universo Pokémon a todas las facetas de la lucha: no faltan los entrenadores personalizables, la subida de nivel, la mejora de habilidades (fuerza, defensa...). Hay una liga con cuatro divisiones, por la que ascendemos al acumular victorias y ganar torneos, tiendas donde gastar las monedas... El buen hacer de Bandai Namco ha permitido conjugar su experiencia en *Tekken* con el universo Pokémon, dejando un juego de lucha distinto y original. Además, esta versión incluye todo lo visto en Wii U, junto a nuevos personajes (todos los de la recreativa y los DLC), nuevos modos (como desafíos diarios con nuestro Pokémon y rivales impuestos) o detalles como "tareas" (como ejecutar la sinergia "x" veces). El conjunto se mueve de lujo, a 60 fps constantes y con un despliegue visual que hipnotiza, sobre todo los efectos. Su online funciona de fábula: es rápido para encontrar partida y muy estable, con duelos libres y puntuables, por equipos, repeticiones que se pueden guardar...



OPINIÓN

A poco que te gusten *Pokémon* y la lucha, lo gozarás. La versión de Switch es superior técnicamente y más completa, e incluye extras, como compartir los Joy-Con para luchar en cualquier sitio. Pero, si lo jugaste en Wii U, es lo mismo...

86

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMA 3DS



Monster Hunter Stories

HISTORIAS PARA NO... ¿CAZAR?

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

El *Monster Hunter* para los que no juegan o conocen la serie, ya que ofrece un acercamiento más "light" a su universo, al adoptar las mecánicas de un J-RPG con combates por turnos. Es distinto y, si te va el género, puede gustarte.

86

Con casi un año de diferencia respecto a su debut japonés, nos llega este atípico spin-off de *Monster Hunter*, serie a la que el éxito se le sigue resistiendo en Occidente. ¿Cambiará la tendencia este RPG con duelos por turnos y look anime?

Stories se ambienta en el universo de la saga de Capcom, pero ni su planteamiento, ni su historia ni el protagonista se enmarcan dentro del "canon" de la serie. Aquí, encarnamos a un Rider (al que creamos al empezar), una especie de "domador" de monstruos —llamados Monsties— que los usa como montura y aliados en combate. El gran enemigo aquí no son los monstruos, sino la Plaga Negra, un extraño fenómeno que está causando el mal allí por donde pasa. Combatirla será nuestro cometido, aunque, por el camino, habrá misiones secundarias, tareas como recoger huevos de monstruo, peleas online con otros Riders...

¡Es el turno de los Monsties!

Los duelos son sencillos, aunque con posibilidades. El sistema ofrece tres ataques básicos, que actúan como el piedra-papel-tijera (unos vencen a otros). "Intuir" con qué nos va a atacar un monstruo ayuda a ganar, y ahí da algo de ventaja conocer la serie y ser observador. Podemos hacer ataques conjuntos con el Monstie que nos acompañe (mejoramos los lazos con ellos) e, incluso, hay algunos quick time events y un felyne que nos acompaña. Es sencillote frente a los *MH* "de caza", pero, gráficamente, es bello, aunque con fallos como una distancia de dibujado reducida y tirones puntuales.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | PC



Absolver

EL CAMINO DEL ARTISTA MARCIAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Sloclap

DISTRIBUIDOR
Devolver Digital

JUGADORES 1-3

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO





OPINIÓN

Absolver es un juego que requiere tiempo para dominarlo, al ofrecer una experiencia de combate mucho más profunda y técnica que lo visto en otros títulos. Su estética y su online, que crecerá gratis, son otros de sus alicientes.

80

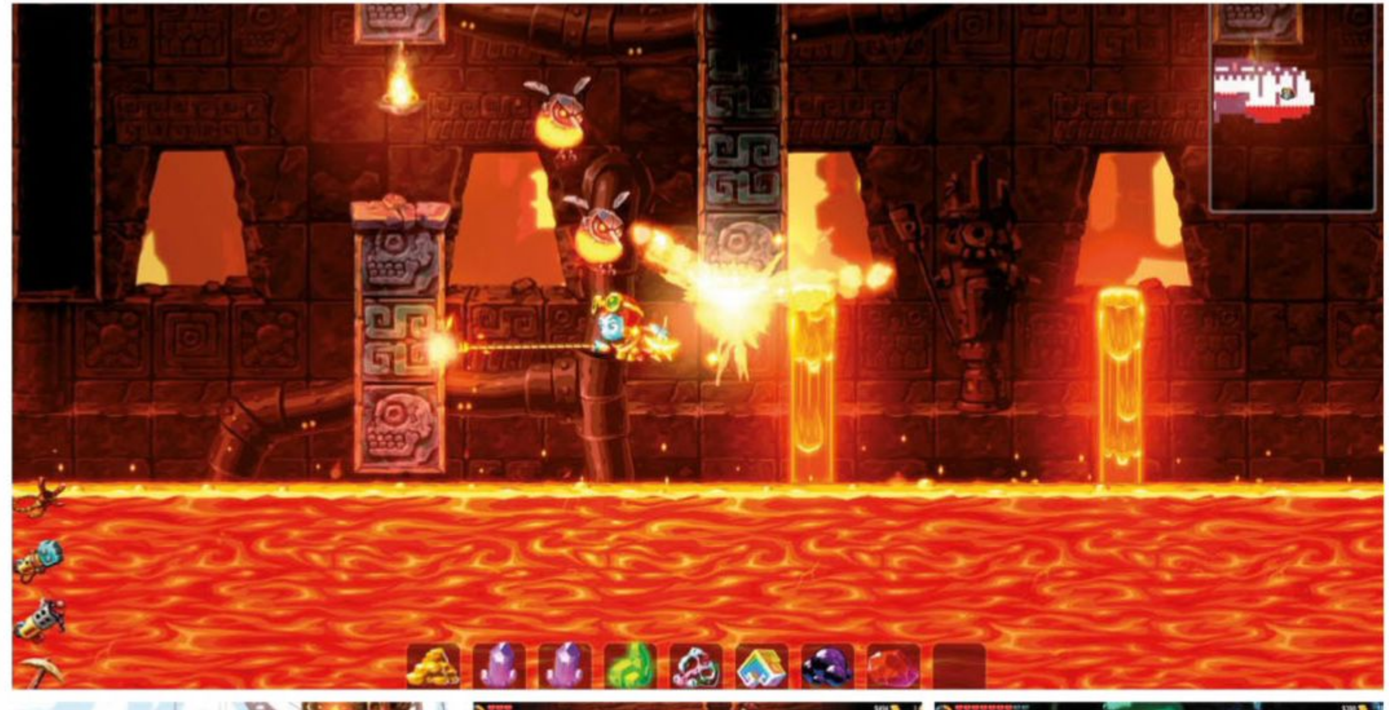
Este año, hemos visto algunas propuestas, como *For Honor*, que han intentado remozar y dar mayor profundidad a los juegos de combate cuerpo a cuerpo. Son ideas que ha llevado aún más lejos Sloclap con su atípica propuesta, *Absolver*.

Se trata de una experiencia que gira en torno al combate cuerpo a cuerpo, con y sin armas. Disponemos de dos botones de ataque, bloqueos, contras, esquivas... e, incluso, podemos cambiar nuestra pose entre cuatro distintas, que, a su vez, afectan a los movimientos que realizamos. Y aún hay más: podemos modificar nuestro set de movimientos para crear nuestros combos, limitados por una barra de esfuerzo. Dominar este sistema lleva tiempo, y más si añadimos a la ecuación variables como mejorar nuestras características (fuerza, técnica...), el equipo (hay cientos de piezas, desde máscaras a hombreras, calzado...) o entrar en las escuelas que abran los jugadores avanzados, para aprender sus técnicas.

Mundo online y offline, a la vez

El juego nos suelta en un bello y ficticio mundo, que recorremos libremente. En él, nos encontraremos enemigos manejados por la CPU y otros humanos (a los que también podemos retar en combates individuales y, en el futuro, de tres contra tres), y tenemos una serie de objetivos que derrotar, de dificultad creciente, para avanzar en la historia. No es un juego fácil, y, como todo lo profundo, requiere tiempo. El estudio sigue trabajando en mejorar la experiencia y añadir cosas, por lo que, si buscas un juego técnico y con largo recorrido, *Absolver* puede dejarte muchas horas de diversión.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM









SteamWorld Dig 2 basa mucho de su encanto en su parcela visual, marcada por unas coloridas minas.

SteamWorld Dig 2

OTRA JOYA INDIE PARA SWITCH

VERSIÓN ANALIZADA
Switch
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
Image & Form Games
DISTRIBUIDOR
Image & Form Games
JUGADORES
1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
--
FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,95 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
3

Tras la excepcional acogida de *SteamWorld Dig*, y de sus spin-off (*Steam Heist* o *Steamworld Tower Defense*), el mundo de los mineros robóticos vuelve con una secuela que engorda todas sus características. ¿Listo para disfrutar de un gran metroidvania?

SteamWorld Dig 2 parte de una historia y unos mimbres familiares. Su trama nos convierte en Dot (o Dorothy), una robot minera que se embarca en la búsqueda del protagonista del original (no es necesario haberlo jugado, aunque hay personajes y guiños que te perderás). La clave aquí es que somos mineros y, para progresar en los mapas, debemos cavar, encontrar minerales y venderlos para poder comprar mejor equipo (desde mejores picos a lámparas).

Metroidvania minero

Como buen metroidvania, empezamos con un equipo modesto y, poco a poco, vamos mejorándolo: ganchos, disparos explosivos, sprint para correr más... Muchas de estas cualidades se pueden subir de nivel con engranajes, que conseguimos excavando en minas y, por ejemplo, accediendo a pequeñas salas y superando desafíos, que nos invitan a pensar a modo de puzle. Como decíamos, la secuela ha crecido en todos los sentidos, desde el tamaño del mapa a la cantidad de equipo y las mejoras que podemos aprender, sin olvidar los jefes finales o los enemigos que nos aguardan en las galerías. Completar la aventura puede llevar unas 7-8 horas, pero, por el camino, os habréis dejado, seguro, infinidad de secretos y coleccionables (que contabiliza el juego). Y no sólo es divertida: es una aventura que entra por los ojos y los oídos. La banda sonora es impecable y pegadiza, como los vivos y coloridos gráficos, que se mueven de maravilla tanto en modo dock como en portátil, modalidad que preferimos.



OPINIÓN

Switch recibe un meritorio metroidvania que despliega una encantadora parcela visual, junto a una deliciosa jugabilidad. Puede saber a poco (unas 7-8 horas para completarlo), pero es rejugable y divertido, por lo que volverás a él seguro.

89

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Xbox One | PC



Super Hydorah

UN CLÁSICO DE HOY DÍA

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Shoot'em up

DESARROLLADOR
Locomalito

DISTRIBUIDOR
Abylight

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 11,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Locomalito, el desarrollador indie español (sobre el que podéis leer un extenso reportaje un poco más adelante), rubrica la versión ampliada de su fabuloso matamarcianos, que es, a la vez, una oda a los clásicos del género (*Gradius*, *R-Type*...) como una puesta al día de la fórmula.

Super Hydorah es un shmup de corte clásico en todos los sentidos: gráficos pixelados, dificultad considerable, sistema de power ups para mejorar nuestra nave (disparo, escudo, misiles...) y, por supuesto, jefes finales. Ahora bien, como hemos dicho, el juego es una carta de amor al género, y ha revisado esos componentes para que den lo mejor de sí mismos. Así, el juego ofrece un total de veintiún niveles (dos de ellos nuevos de esta versión *Super*), cerca de 100 tipos de enemigos (algunos no disparan, como la flora y la fauna de algunos planetas), 35 jefes finales, una variada selección de armamento (que escogemos al empezar un nivel) y un desarrollo no lineal (elegimos fase desde un mapa con bifurcaciones).

Enamorados del shmup

El juego no molaría tanto si no contara con un soberbio control (analógico, y muy preciso), una banda sonora con más de 60 temazos y opciones como poder ver el juego en modo "CRT" o jugarlo en cooperativo. Incluye un minijuego extra, secretos y cooperativo para cerrar una propuesta que convencerá a los amantes del género. Eso sí, como sea tu primer contacto con el género, su dificultad puede exasperarte; si eres un experto, algunos niveles te parecerán muy fáciles y la duración, justita (aunque es muy rejugable). Por 12 euros, es un rotundo sí.



OPINIÓN

Hay juegos que se hacen desde el amor, y *Super Hydorah* es uno de ellos. Si creciste jugando en los salones, encontrarás muchas referencias aquí, pero también un poso de identidad único. Una carta de amor a los shmups de antaño.

85

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch



Dragon Ball Xenoverse 2

UNA PEQUEÑA TRANSFORMACIÓN

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Lucha / Aventura

DESARROLLADOR
Bandai Namco

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-6

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Switch sigue recibiendo, de forma imparable, adaptaciones de juegos que salieron previamente en otras plataformas. Ahora, le toca el turno al último juego de Dragon Ball de sobremesa, la secuela de *Xenoverse*, que se adapta bastante bien a la consola híbrida de Nintendo.

Tras los hechos del primer *Xenoverse*, Conton City es ahora el hogar de los patrulleros del tiempo, los encargados de velar por que nadie altere el pasado. Es una aventura que mantiene todas las señas de identidad de las anteriores versiones (podemos crear a nuestro patrullero desde cero, recorrer Conton cumpliendo misiones, combatir con un sistema asequible y espectacular...) y añade algunas nuevas para Switch, como combates locales para hasta seis jugadores (cada uno con su consola), control por movimiento para realizar Kames o compartir los Joy-Con en peleas 1 vs 1 (que van a 60 fps, el resto del juego a 30 fps).

Debes entrenar más

Aunque, en términos globales y de contenido, el juego es el mismo (con Goku Black desbloqueado de primeras), en su salto a Switch tiene algunas pequeñas diferencias. Los tiempos de carga son algo más largos, y es más fácil encontrarse pequeños tirones o bajadas de frames al andar por Conton (no así en las misiones, donde el juego va más fluido). Del mismo modo, se nota que los gráficos, en general, han sufrido un ligero downgrade (menor resolución y detalle), pero nada especialmente grave que afecte a la jugabilidad: sigue divirtiendo igual.



OPINIÓN

Si el año pasado se te escapó *Xenoverse 2*, ahora tienes otra oportunidad para disfrutarlo. Es el mismo juego, con algunas diferencias técnicas y algo más caro, pero, a cambio, podrás disfrutar de una gran aventura de "DB" en cualquier parte.

78

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

SEGUNDA OPINIÓN. Análisis alternativo al que podéis leer en www.hobbyconsolas.com

Los coches clásicos, la gran novedad de *F1 2017*, hacen gala de un control diferente y de un sonido de motores al que tienen mucho que envidiarle las carracas de hoy en día.









F1 2017

CODEMASTERS CONSOLIDA SU POSICIÓN EN EL PODIO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Codemasters

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1-20

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Igual que Ferrari en la era de los motores híbridos, Codemasters ha ido tomando el pulso de esta generación poco a poco y ya está en disposición de luchar por el título. Esta entrega de *F1* es un homenaje al Gran Circo y la más completa de cuantas ha hecho la compañía desde 2009.

Como juego oficial del Mundial de Fórmula 1 que es, ofrece las diez escuderías, los veinte pilotos y los veinte circuitos de la temporada 2017. Como novedad, vuelve a haber coches clásicos, algo que sólo había estado presente en la edición de 2013. En total, hay doce, desde el McLaren Honda de 1988 hasta el Red Bull de 2010, pasando por el Williams de 1996, el Ferrari de 2002 o el el Renault de 2006, con el que Fernando Alonso ganó su segundo campeonato. Los fans de largo recorrido disfrutarán de lo lindo con esto, si bien se echa en falta que también haya circuitos clásicos que acompañen, algo que sí hubo en F1 2013. La única novedad que hay en cuanto a pistas es la sosa inclusión de algunas versiones cortas de Sakhir, Silverstone, Suzuka y COTA.

Como es habitual en los juegos de Codemasters, el control ofrece un impresionante equilibrio entre arcade y simulación, ya se juegue con mando o con volante, merced a una gran implementación de los contravolantes. Además, la IA se puede configurar entre más niveles ahora y hay que gestionar el uso del combustible, pues podemos llegar a quedarnos tirados. Aparte, se puede rebobinar si se cometen errores.

Fórmula ligeramente retocada

Los modos de juego son los de siempre: Gran premio, Contrarreloj, Campeonato, Evento... La estructura del modo Carrera sigue siendo floja, pero cuenta con un sistema de progresión del monoplaza más extenso. En lo visual, *F1 2017* también es continuista: hay algo de tearing, pero todo luce muy bien, tanto dentro como fuera de la pista.



OPINIÓN

Codemasters ha sacado otro gran bólido de su túnel del viento, a cuyo motor le ha añadido los caballos de doce coches clásicos. El control es muy notable, igual que el apartado técnico, si bien el envoltorio del modo Carrera está anquilosado.

86

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS PS4 | PC



Last Day of June

AVENTURAS QUE TOCAN EL ALMA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Ovosonico

DISTRIBUIDOR
505 Studios

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



El estudio italiano Ovosonico, responsable del atípico *Murasaki Baby*, debuta en PS4 con otro título único en lo artístico, y con un mensaje diseñado para emocionar a través de una aventura.

Carl y June son una feliz pareja hasta que, un fatídico día, un accidente trunca sus vidas. Con él postrado en una silla de ruellas y ella muerta, comienza nuestro particular "día de la marmota", en el que, tocando los cuadros que pintó June en vida, podemos volver atrás en el tiempo para cambiar algunas cosas. Por ejemplo, que el niño que estaba en mitad de la carretera el día del accidente estuviera jugando en otro sitio... Así, poco a poco, vamos desenredando todo lo que sucedió ese día con distintos personajes (el mencionado niño, un cazador y su perro, un abuelete...), aunque con todos nos espera la misma jugabilidad.

Aventura gráfica a lo "walking sim"

Si bien es cierto que *Last Day of June* destaca en la parcela audiovisual, por ser único en muchos sentidos (la música de Steven Wilson, la estética de los personajes sin ojos...), en lo jugable peca de ser algo simple y, en algunos momentos, roza la idea de ser un "walking sim" en el que sólo andamos e interactuamos con objetos. La parte aventurera es bastante sencilla, como sus puzles, y permite repetir los fragmentos clave de la aventura para poder cambiar el destino de los personajes. Esta repetición también puede jugar en su contra, como su duración (de unas cinco horas), pero, aun con todo eso, si te gustan los juegos con una buena historia, aquí te espera una. Una que, al menos, te puede tocar el corazón. ■



OPINIÓN

A pesar de su linealidad, su sencillez y su corta duración, *Last Day of June* es una aventura de las que emocionan, con un tacto y una humanidad exquisitos, y que da el do de pecho con una música y unos gráficos que, sin hablar, lo dicen todo.

82

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch



Rayman Legends Definitive Edition

SOBERBIO, ALLÍ POR DONDE PASA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Ubisoft Montpellier

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

El que para muchos es el mejor plataformas 2D de los últimos años llega a Switch manteniendo intacta su jugabilidad, con algunas novedades menores y ampliando algunas de sus características.

Como en el resto de versiones, el objetivo aquí es salvar a los diminutos, unos pequeños seres, a lo largo de cerca de 50 coloridos y bellos niveles, al tiempo que recogemos "lums". Cuanto mejor lo hagamos, mejores trofeos ganaremos al final del nivel y desbloquearemos más cosas... ¡Y hay mucho por desbloquear! Mundos, niveles (algunos con jugabilidad al estilo musical), personajes, ítems (como una galería de criaturas) y más. Todos los niveles se pueden jugar en cooperativo para cuatro jugadores en la misma consola, ya sea en la tele o en modo sobremesa, con un Joy-Con por jugador.

Toneladas de contenido

Aparte de los niveles principales, esta edición recupera y amplía el divertido y alocado Kung Fútbol (un peculiar fútbol 2D para hasta cuatro jugadores), que también ofrece un torneo. También introduce desafíos diarios, los niveles "el toque de Murphy" (100% táctiles, que sólo se pueden jugar en modo portátil) y niveles de *Rayman Origins*. En otras palabras, en cuanto a posibilidades, va más que sobrado... aunque algunas, como el cooperativo para cinco jugadores de Wii U, se han quedado por el camino. El juego se mueve a 1080p y 60 fps en modo TV, aunque con ligeras y puntuales bajadas de frames, y también tarda algo más en cargar... aunque no es nada particularmente grave. ■



OPINIÓN

Rayman Legends sigue siendo un genial plataformas 2D, con una enorme cantidad de contenido, que en Switch añade un puñado de novedades menores. Si no lo jugaste en su día, tírate a por él, aunque en otras plataformas cuesta la mitad.

88

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM





The Binding of Isaac Afterbirth+



PLATAFORMAS Switch / PS4 / PC **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Avance Discos **JUGADORES** 1-4 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 34,95 € 16

Tras masacrar a todas las criaturas de su sótano en varias consolas, el bueno de Isaac y su enfermiza madre se preparan para una nueva incursión, esta vez en Switch. El planteamiento es el mismo: mazmorras generadas de forma aleatoria (con más de 11.000 habitaciones distintas) que cambian cada vez que jugamos y en las que nos aguardan más de 180 enemigos (incluye un bestiario para contabilizar los que hemos visto), más de 90 jefes y cerca de 600 ítems, desde píldoras a runas, que modifican a Isaac y sus ataques. También incluye trece personajes desbloqueables, varios finales, opciones para ajustar la dificultad y modos extra. Es un delirio gore, agil, divertido y muy, muy rejugable, que te seguirá divirtiendo y mostrando cosas nuevas durante mucho tiempo. Además, se mueve a 60 fps (incluso en modo portátil) y cuenta con una cuidada edición física.

NOTA: 87



WRC 7

PLATAFORMAS PS4 - One - PC **GÉNERO** Velocidad **DISTRIBUIDOR** Bigben Interactive **JUGADORES** 1-8 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 69,95 € 3

Kylotonn firma su tercer juego del Mundial de Rallies y vuelve a caer en los mismos errores. Se incluyen las trece pruebas del campeonato, con sólo cuatro tramos para cada una, así como los coches y los pilotos reales de la temporada 2017, pero todo el armazón es muy endeble. Algunos coches, como los Junior WRC, son inconducibles y, con volante, el force feedback apenas pasa de ligera vibración. A eso, hay que añadirle unos gráficos de la generación pasada, un copiloto que vomita notas contradictorias, una IA tramposa, un modo Carrera anodino... La saga necesita reinventarse.

NOTA: 60



Senran Kagura Peach Beach Splash

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** BadLand Games **JUGADORES** 1-10 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 49,95 € 7

Las explosivas ninjas de Marvelous son transportadas a una isla paradisíaca para protagonizar un atípico shooter en tercera persona. Cuenta tanto con un modo campaña, en el que se desarrollan unas simplonas historias, a lo largo de varios niveles y jefes, como con un modo horda para seis jugadores (y 50 niveles) y competitivo de cinco contra cinco, bastante limitado. El juego es más ágil y rápido que otros shooters (cuenta con asistencia al apuntado), y mantiene sus señas "eroge", pero, como shooter, es flojo.

NOTA: 68



Everybody's Golf

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Deportivo **DISTRIBUIDOR** Sony **JUGADORES** 1-20 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 34,95 € 3

Otra de las series clásicas de PlayStation llega a PS4, manteniendo su sencilla y asequible jugabilidad, que pica e invita a seguir jugando sin que te des cuenta. En esta ocasión, las grandes novedades son que el juego corre a 4K y 30 fps (o 1080p y 60 fps) en PS4 Pro, lo que permite admirar unos fotorrealistas escenarios... junto a unos muñecotes "cartoon" que no terminan de pegar con el resto del juego. Para agilizar las partidas, también golpeamos de forma simultánea con otros jugadores, lo que crea un pequeño galimatías, como la sobrecargada interfaz del juego. Divertido, pero no para todos.

NOTA: 78

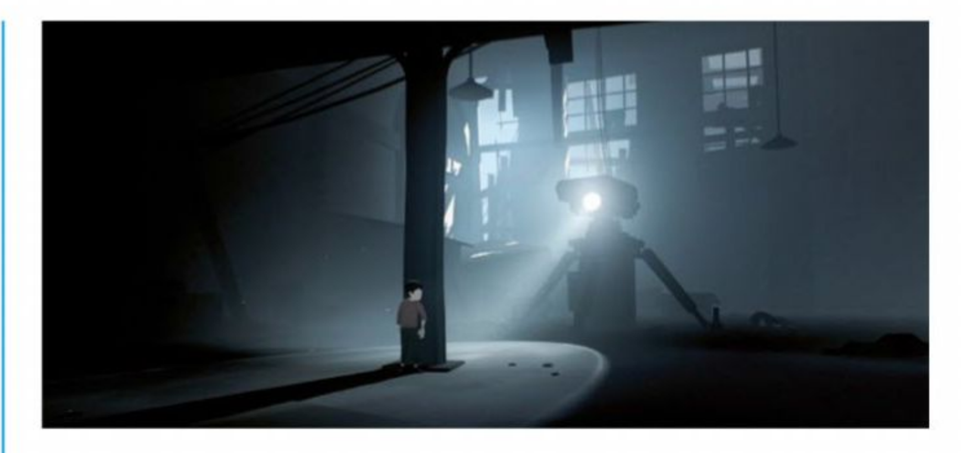


Ark: Survival Evolved

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Koch Media **JUGADORES** 1-64 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 64,99 € 16

La premisa de *Ark*, sobrevivir en un mundo prehistórico lleno de dinosaurios, es divertida: debemos craftear para crear equipo y recursos, vigilar el cansancio y el hambre e, incluso, domesticar dinos para que sean nuestra montura. Esas opciones están presentes tanto solos (o a pantalla partida con un amigo) como online con hasta 64 jugadores. El juego hace gala de un bello apartado técnico, pero está lastrado por una mala optimización (han prometido que mejorará) y una interfaz algo correosa.

NOTA: 75



Limbo / Inside Double Pack

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One **GÉNERO** Plataformas / Puzle **DISTRIBUIDOR** 505 Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 29,99 € 18

Dos de los indies más aclamados de los últimos años, ambos de PlayDead, se han recopilado en formato físico para que los detractores de lo digital (o los coleccionistas que los quieran atesorar) puedan tenerlos. Dos aventuras distintas, pero que comparten las mecánicas de un juego de plataformas 2D con puzles ambientales. Por un lado, *Limbo* apuesta por una estética totalmente en blanco y negro, en una constante huida hacia delante con un bello mensaje. Por otro lado, *Inside* es una demoledora crítica al mundo actual, con un mensaje sobre la "zombificación" del hombre... Son dos joyas juntas en un disco, junto a extras como un póster o una tarjeta con arte de ambos juegos. Sólo se le puede criticar que cueste 30 euros (en digital también), y que quizá su mensaje sea muy fino para algunos jugadores, pero, a poco que te gusten los juegos con mensaje, deberías tenerlos.

NOTA: 88



Windjammers

PLATAFORMAS PS4 / Vita **GÉNERO** Deportivo **DISTRIBUIDOR** DotEmu **JUGADORES** 1-2 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 14,99 € 3

El clásico de Data East para Neo Geo, que nos invitaba a disputar partidos con "frisbi" (y tiros especiales a lo Oliver Atom), regresó a finales de agosto a PS4 y Vita, en un port "pixel perfect" y "crossbuy". El problema es que los 15 € que cuesta son un poco elevados para lo que ofrece: el único añadido novedoso es un modo online que sigue sin funcionar correctamente, casi tres semanas después de su lanzamiento. No hay nuevos personajes, ni modos ni opciones. Tiene pocos personajes y, aunque conserva sus minijuegos (como bolos con frisbi), hoy día sabe a poco. Al menos conserva su capacidad para divertir.

NOTA: 70



Resident Evil Revelations HD

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Capcom **JUGADORES** 1-2 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 24,95 € 16

Capcom sigue imparable portando sus *Resident Evil* a otras plataformas. El que empezó siendo un exclusivo de 3DS ya ha pasado casi por todos los sistemas posteriores. Ahora, le toca el turno a esta versión HD, que ya lo era antes, sólo que ahora a 1080p. Es un aumento de resolución que no aprovecha el poder de las nuevas consolas 4K y, lo que es peor, deja más en evidencia algunas texturas y la expresividad de los personajes. Da el pego y sigue siendo un buen *Resident*, de los que no ponen todo el foco en la acción.

NOTA: 76



Warriors All-Stars

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Koei Tecmo **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 54,95 € 12

Koei Tecmo reúne algunas de las estrellas de sus juegos, desde William de *Nioh* a Ryo Hayabusa de *Ninja Gaiden* (pasando por *Toukiden*, *Nobunaga*...) para sumergirnos en otro musou o festival de mamporros multitudinarios contra enemigos un poco "cortos" de IA. Las principales novedades aquí son que podemos crear grupos de héroes, bien para intercambiar entre ellos durante el combate o para que nos ayuden a realizar acciones conjuntas. Aunque hay una historia de fondo para justificar el crossover, nos llega en inglés y con el clásico esquema repetitivo de las misiones. Para fans del musou.

NOTA: 75

NUEVOS PACKS LEGO DIMENSIONS



ENTRA EL MUNDO "SUPERNENAS"



Fun Pack 14,95 €
Team Pack 19,95 €

A falta de un Level Pack que nos cuente una historia original de las Supernenas, estos dos nuevos paquetes dan acceso al mundo de estas heroinas, Townsville, donde nos aguardan misiones con guiños a personajes y situaciones de la serie (algunos de ellos con puzles), carreras, secretos y coleccionables para estar entretenido bastante tiempo. El Team Pack incluye a Pétalo, Burbuja, Octi y el teléfono móvil, mientras que el Fun Pack hace lo propio con Cactus y el robot Mega Blast. Como siempre, las figuras que acompañan a los personajes pueden adoptar tres formas distintas con poderes diferentes para superar los escollos de los mapas.

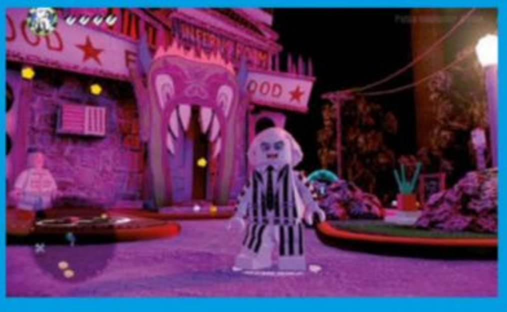


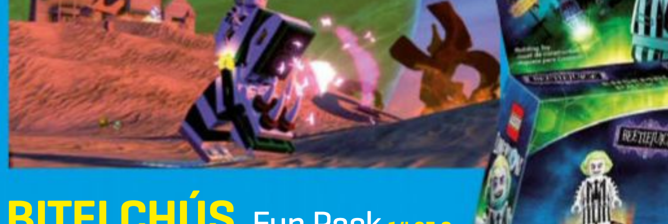
AVENTURAS CON TEEN TITANS GO!



Fun Pack 14,95 €
Team Pack 19,95 €

Al igual que las Supernenas, los Teen Titans no disponen de un Level Pack con una historia original, pero podemos acceder y disfrutar de su mundo con cualquiera de los dos paquetes lanzados. Así, el Fun Pack está compuesto por Star Fire y Robot Titan, mientras que el Team Pack trae a Chico Bestia, Raven, el libro de hechizos y el T-Car. Con ambos paquetes, se accede al mundo de Teen Titans, que ofrece algunos de los lugares emblemáticos de Jump City (la ciudad que servía de fondo a la serie), como el instituto o el parque de atracciones. En el mapeado, no faltan las carreras, los coleccionables, las misiones, los secretos... y mucho más.





PÁSALO DE MUERTE CON BITELCHÚS

Fun Pack 14,95 €

La licencia para "viejunos" de esta nueva oleada de packs para *LEGO Dimensions* es ni más ni menos que "Beetlejuice", la famosa película de Tim Burton. Su universo único ha sido concentrado en este pequeño mundo, que recrea casi todos los lugares míticos del filme, como la casa de los Deetz (de la que el bioexorcista Bitelchús debía expulsar a los nuevos inquilinos). Incluso podemos meternos en una maqueta para menguar de tamaño y recorrerla cumpliendo misiones de todo tipo. Tampoco faltan la música original del filme (a cargo de Danny Elfman, aunque con un arreglo ligeramente distinto) ni el gusano de arena de Saturno, que es aquí nuestra montura. Un pequeño y desquiciante mundo que sabe captar la iconografía de la película y darle el toque LEGO. Sólo le falta que la voz de Bitelchús fuera la original...

FINAL FANTASY XV

Festival de los asesinos

PS4 | Xbox One · Gratis · 838 MB

Aunque va a hacer ya casi un año desde que *Final Fantasy XV* se lanzó, sus creadores siguen trabajando en él, tanto en DLC de pago como en actualizaciones y contenido gratuito. Dentro de esta última categoría, se ha puesto en marcha un nuevo festival, que estará activo hasta el 31 de enero de 2018. En esta ocasión, ahondará en el folclore de Lestallum, que, cuenta la leyenda, en el pasado fue salvado por un asesino (sí, es una acción conjunta con Ubisoft y su saga *Assassin's Creed*). La festividad se ve alterada con la llegada de las tropas del Imperio, en una historia que da para poco más de una hora, 90 minutos... ¡pero que es totalmente gratis!

VALORACIÓN: Un gran ejemplo de cómo mantener vivo en el tiempo un RPG: con contenido gratuito que amplíe su historia, su folclore...









TEKKEN 7

Tekken Bowl

PS4 | Xbox One | PC · 13,99 € · 1,1 MB

El primer gran DLC de *Tekken 7* es el clásico modo de bolos, que, "de regalo", también trae un puñado de trajes. Es entretenido, pero carece de profundidad y opciones (no hay partidas online y, en local, sólo pueden competir dos jugadores). El problema es que era un modo incluido de serie y, ahora, lo venden caro...

VALORACIÓN: Como DLC, Tekken Bowl es demasiado caro, y carece de opciones básicas.



SPLATOON 2

Lost Outpost

Switch · Gratis · Sin confirmar

Como en el primer *Splatoon*, Nintendo ya está engordando su colorista shooter con nuevo contenido gratuito. Ya se han lanzado un par de armas, un nuevo mapa para Salmon Run y este escenario, ambientado en un barco, para el modo competitivo. Un ejemplo que debería calar hondo entre las demás desarrolladoras.

VALORACIÓN: Nintendo está repitiendo el esquema del primer *Splatoon*, y eso nos gusta.



MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Nuevas armas

Switch · 19,99 € · Sin confirmar

Si compraste el pase de temporada del genial juego de estrategia, ya puedes descargar el paquete de nuevas armas, compuesto por un total de ocho, una para cada héroe, como este lanzacohetes de aquí arriba. Habrá que ver si el resto del contenido que incluye el pase de temporada merece la pena.

VALORACIÓN: A falta de ver los dos DLC del pase, las armas no dejan de ser una curiosidad.

DLC

LA PROLONGACIÓN DE LOS JUEGOS MAL Y BIEN ENTENDIDA

¿Nuevas experiencias y un ciclo de vida mucho más largo para los juegos… o un mero sacacuartos? Analizamos en profundidad lo que nos ofrece el universo que tiene que ver con el fenómeno DLC.

Por **Sergio Martín**
@replicante64

La era digital ha tenido un impacto muy grande en los videojuegos y, fruto de ello, se han abierto nuevas posibilidades para los desarrolladores. Juegos de carácter únicamente digital, parches, mods y demás se han convertido en algo habitual en la actualidad. Pero no sólo eso. Gracias a la vertiente digital, los estudios y las compañías tienen la posibilidad de alargar la vida de sus juegos de múltiples formas distintas, algunas de ellas tan loables como atractivas y otras… quizá no tanto. ¿Cuáles son las causas de esta disparidad? Eso es lo que vamos a analizar en estas páginas.

Lo que debería ser un DLC

Si realizáramos una encuesta abierta entre los jugadores para que mostraran su percepción acerca de los DLC, seguramente ésta sería muy reveladora y mostraría unos resultados muy dispersos (y hasta contradictorios), y encontraríamos opiniones para todos los gustos. Bien, pues, bajo nuestro punto de vista, esto no tendría que ser así. ¿Por qué? Pues porque debería haber una mayoría de usuarios que se posicionara a favor de la proliferación de contenidos descargables… si éstos, en primer lugar, fueran como Dios manda, algo que, desgraciadamente, no sucede en la actualidad. La orientación y la pauta que tendrían que seguir siempre cada uno de los paquetes de contenido adicional deberían girar en torno a la mejora y al enriquecimiento de los juegos para los que estuvieran dirigidos.

Creemos que la función principal que tendría que estar detrás de cada DLC que se lanza sería la de potenciar una o varias de las características fundamentales del juego base: nuevos modos de juego, más niveles, una cantidad adicional de personajes, la introducción de nuevas mecánicas de juego, ajustes tanto jugables como técnicos… Su propósito, a fin de cuentas, habría de ser siempre pulir, expandir y mejorar la experiencia de juego

EJEMPLOS QUE NOS GUSTARÍA OLVIDAR

Algunos juegos no han asimilado bien lo que suponen los DLC, por motivos muy diversos. Os dejamos con varios títulos que marcaron un antes y un después en este terreno en su vertiente más negativa.



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Los packs de DLC deberían proporcionar más funcionalidades y profundidad a la obra original. Bien, pues lo que Bethesda intentó colarnos con el paquete de armaduras para caballos fue lo opuesto. Triste.



STAR WARS BATTLEFRONT

Sin modo campaña, muy justo en cuanto a mapas multijugador se refiere y, lo peor de todo, con un pase de temporada de 50 euros. El Lado Oscuro era intenso en DICE y EA en este juego, desde luego.

en su conjunto. Por todo esto, y al menos en teoría (importante matiz), nosotros nos posicionamos a favor de esta nueva etapa que ha llegado al sector de los videojuegos.

Y una de las mejores muestras de este planteamiento es *Dying Light*, el excelente mundo abierto con zombis de por medio que apareció hace más de dos años. Desde entonces, Techland, el estudio detrás de esta producción, ha agradecido hasta límites extremos a cada usuario que ha tenido a bien adentrarse en su obra, ofreciendo un título muy sólido y repleto de posibilidades ya de por sí que, año tras año (que se dice pronto), ha ido evolucionando, expandiéndose y ofreciendo cada vez más contenido y nuevas experiencias. Capítulos como *The Following*, un DLC que ofrecía un mapeado totalmente nuevo y gigantesco, con la posibilidad de poder pilotar vehículos, una historia completamente nueva y otras características inéditas más, son expansiones que no se ven todos los días. Pero lo más importante de todo es que, hace poco, el estudio polaco aseguró que va a seguir apoyando a su nueva producción durante, al menos, un año más, añadiendo nuevos packs de contenido (la inmensa mayoría de ellos totalmente gratuitos, por cierto) que irán apareciendo de forma gradual en los próximos meses. Nos quitamos el sombrero ante la política de DLC seguida por este estudio, un gran ejemplo que tiene su reflejo en otras obras, como *The Witcher 3*, *Splatoon*, *Final Fantasy XV* o el longevo *GTA Online*.

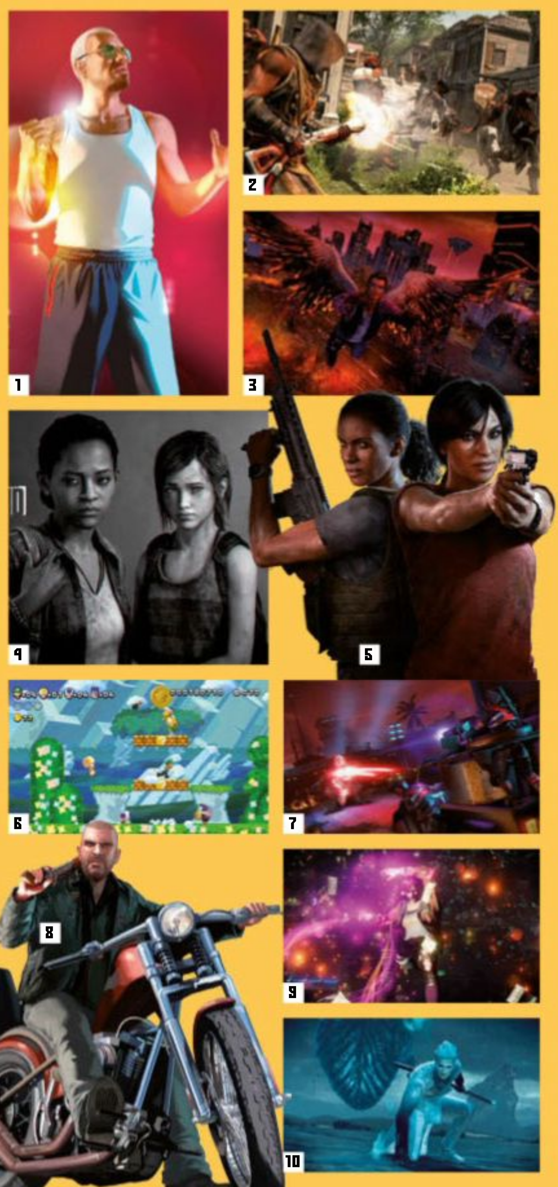
DYING LIGHT ES UN EJEMPLO DE LO QUE DEBERÍAMOS ESPERAR EN UN MUNDO ABIERTO ACTUAL

Como aves de rapiña

Pero claro, el mundo no es un lugar perfecto. En lugar de ver en esto una herramienta de mejora permanente, algunas compañías »

EXPANSIONES INDEPENDIENTES

Algunas veces, aventuras originales han dado paso a episodios que, por su trascendencia, extensión, calidad y peso, han acabado siendo títulos independientes.



1. GTA IV: LA BALADA DE GAY TONY
Para muchos de nosotros, este episodio independiente de *GTA IV* es oro puro, hasta superar lo ofrecido por el juego base en casi todos los aspectos.

2. ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG: GRITO DE LIBERTAD
Una historia totalmente nueva y un protagonista distinto, Adewalé, fueron los cimientos de esta aventura alternativa.

3. SAINT'S ROW IV: GAT OUT OF HELL
Locura y diversión desde el infierno de Volition en un capítulo tan irreverente como muy diferente del original.

4. THE LAST OF US: LEFT BEHIND
A pesar de que muchos piensan que el contenido de este episodio podría haberse incluido en el juego genuino, su calidad estaba fuera de toda duda.

5. UNCHARTED: LEGADO PERDIDO
Chloe y Nadine protagonizan una aventura excepcional que no tiene nada que envidiar al resto de capítulos numerados de esta saga de Naughty Dog.

6. NEW SUPER LUIGI U
Igual... pero distinto y más difícil. Una aventura plataformera realmente magnífica protagonizada por Luigi.

7. FAR CRY 3: BLOOD DRAGON
Uno de los capítulos más llamativos de esta gran franquicia, gracias a su única y absorbente ambientación (y humor).

8. GTA IV: THE LOST AND DAMNED
Otro episodio independiente basado en *GTA IV*, con moteros de por medio, que posee una calidad incontestable.

9. INFAMOUS: FIRST LIGHT
Cambio de protagonista para apostar por una mujer y disposición en una historia alternativa magnífica.

10. DMC LA CAÍDA DE VERGIL
Dante deja paso a su hermano en un capítulo inédito bastante bueno, fruto del gran trabajo de Ninja Theory.



ASURA'S WRATH
Esta aventura de acción de Capcom también fue bastante controvertida por su política de DLC. Para poder contemplar el final real del juego, era necesario adquirir uno de estos packs. Increíble, pero cierto.



STREET FIGHTER V
Esta esperada entrega de la famosa serie de lucha apareció bastante justita de contenido, especialmente si queríamos jugar en solitario. Una pena, porque, tiempo después, el título es muy completo.



ASSASSIN'S CREED II
Un ejemplo perfecto de lo que nunca debería ser la política de DLC asociada a un juego. Parte de estos contenidos adicionales fueron extraídos de lo que iba a ser la aventura original. Tremendo.

» y estudios han visto en el mundo de los DLC un nuevo modelo de negocio que exprimir para obtener dinero fácil y rápido. Es una manera de, en muchos casos, "amortizar" un desarrollo costoso de una forma forzada y del todo antinatural. Y es una pena porque, debido a lo sucedido con todas estas prácticas, para nada aceptables, muchos usuarios han comenzado a percibir los DLC, en general, como algo nocivo o, simplemente, como unos sacacuartos... y con toda la razón.

Intentar cobrar dinero por poder equipar a nuestros caballos con armaduras en *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, que fue uno de los primeros casos, fue, por decirlo de forma suave, una tomadura de pelo de colosales dimensiones. Y no lo es menos pagar 50 euros por el

BIEN ENTENDIDA, LA POLÍTICA DE LOS DLC DEBERÍA BENEFICIAR A LOS JUGADORES

pase de temporada de *Star Wars Battlefront*, un título que ya de por sí fue lanzado al mercado con un precio de unos 65-70 euros y que llegó peladísimo de contenidos (sin modo historia, con mapas y armas casi contadas, etc.), lo cual, evidentemente, no sentó nada bien a la comunidad de jugadores. Normal: ¿Qué esperaban? Algunas compañías tratan de escudarse en el hecho de que desarrollar un título de los llamados "Triple A" es un proceso cada vez más caro y que, además, con cada nueva generación de máquinas, este elevado nivel de gasto se incrementa todavía más. O sea, que el precio de venta real al que deberían aparecer estos juegos (al menos en nuestro territorio) no debería ser de 60 ni 70 euros, sino más bien de 90 o 100, una cantidad de dinero que, indudablemente, pocos usuarios estarían dispuestos a desembolsar a la hora de adquirir cada juego.

De ahí la importancia que, para muchas compañías y con el paso del tiempo, han ido acaparando los pases de temporada, los cuales permiten "amortizar" dichos costes de desarrollo. Lo que pasa es que, aun entendiendo e incluso aceptando este planteamiento, ¿por qué no ser más honestos y hacer las cosas bien desde el principio? Es decir, en lugar de "trocear" los juegos de manera clara y evidente y ser editados a medias para, más tarde, lanzar uno o varios DLC que formen el juego completo (lo que debería haber llegado a las tiendas de primeras), ¿no sería mejor tratar de buscar alternativas mucho más razonables? Está demostrado con creces que, si un título funciona y es bien recibido por la comunidad de jugadores, ese mismo grupo de usuarios pagará lo que haga falta por seguir disfrutando de esa experiencia durante todo el tiempo que le sea posible. Nos vienen a la cabeza *Mario Kart 8*, la inmensa mayoría

ALGUNAS COMPAÑÍAS TRATAN DE "AMORTIZAR" UN DESARROLLO CARO CON DLC INSUSTANCIALES

de los juegos de Blizzard, *Final Fantasy XIV*, la saga *Dark Souls*, *Fallout 4* y muchos otros títulos más, que son excelentes ejemplos de esto que os comentamos.

El equilibrio es fundamental

Ofrecer nuevas formas para que los juegos sigan creciendo en posibilidades y diversión, a un precio ajustado, sin diezmar la calidad de los títulos en su edición original. Ésa es la fórmula fundamental que deberían seguir los estudios y las compañías a la hora de dar forma a los paquetes de DLC para conseguir que este nuevo mercado digital sea percibido como algo saludable e interesante por parte de los usuarios y, a su vez, se convierta en una fuente de ganancias adicionales para las compañías. Si se consigue dar forma a este ecosistema, todo el mundo quedará satisfecho y supondrá una nueva y gran evolución para la industria de los videojuegos. ¿En qué quedará todo esto? Pues eso dependerá, justo, de los pasos que estudios y compañías vayan dando a partir de ahora con cada una de sus producciones y sus futuros DLC...

QUÉ PASARÁ CON ELLOS

El recorrido que pueden tener algunos de los títulos más recientes que han aparecido para distintos formatos va a estar muy ligado al contenido que vaya apareciendo para los mismos de aquí en adelante. Esperemos que disfruten de una larga vida.



FORTNITE

Un título de acción, crafteo, exploración y tower defense que, según sus propios desarrolladores, irá creciendo y expandiéndose con el paso de los meses. El año que viene, pasará a ser free-to-play.



SPLATOON 2

A poco que Nintendo apoye a este shooter de Switch del mismo modo que a la primera entrega en Wii U, tenemos juego para rato. De hecho, ya se han integrado nuevas armas, mapas, accesorios...



ARMS

Estas peleas tan originales de Switch salieron muy peladas de contenido, pero, afortunadamente, ya han ido apareciendo nuevos luchadores, escenarios y hasta modos de juego. Va por buen camino.



DESTINY 2

La primera parte de este shooter recibió una enorme cantidad de contenido de todo tipo, algo que suponemos que sucederá una vez más, dado que es una de las franquicias más importantes para Activision.



MARVEL VS CAPCOM INFINITE

Nadie puede decir que este juego de lucha posea un contenido exiguo; más bien lo contrario. A pesar de eso, Capcom ya ha asegurado que piensa respaldar a su nueva creación durante mucho tiempo.

EL CAMINO A SEGUIR

Os dejamos los mejores ejemplos de títulos que han recibido un respaldo excepcional por parte de sus desarrolladores.

DYING LIGHT

Para nosotros, este sandbox con zombis de por medio representa la mejor manera de mantener vivo un título años después de su lanzamiento. Techland se merece un monumento por todo lo que ha hecho hasta ahora... y lo que queda.





THE FOLLOWING fue una expansión que introdujo nuevos escenarios, mecánicas de juego inéditas, vehículos y otras magníficas innovaciones.



BE THE ZOMBIE también fue muy bien recibido, dado que nos permitía convertirnos en monstruos Night Hunters para dar caza a los humanos.

THE WITCHER 3

La tercera parte de las aventuras de Geralt de Rivia se hizo esperar, pero, cuando por fin llegó, supuso una revolución dentro de su género. Un título tan extenso como repleto de contenido que, además, ha ido expandiéndose.





BLOOD AND WINE supuso la guinda, un segundo DLC realmente magnífico que nos brindaba unas treinta horas adicionales de diversión de calidad.



HEARTS OF STONE fue la primera expansión que recibió el título. Una gran narrativa y situaciones memorables fueron sus principales cualidades.

FINAL FANTASY XV

La gran Fantasía del rol ha terminado convirtiéndose en un gran éxito, cosechando grandes críticas y unas ventas millonarias. Además, Square Enix no ha parado de mejorar y expandir su obra constantemente desde su lanzamiento.





EL HOLIDAY PACK nos permitió vestir a Noctis con nuevos trajes o asistir a un divertido carnaval. Todo, gratis, además. Y no ha sido el único festival...



LOS EPISODIOS ADICIONALES, basados en Gladiolus, Prompto e Ignis (éste disponible en diciembre), nos permiten conocer mejor a estos personajes.

GTA ONLINE

Desde que GTA V saliera en 2013, su vertiente online se ha convertido en un hito. Rockstar no ha sacado ningún otro título desde entonces... y ni falta que le ha hecho, pues el juego sigue vendiendo a espuertas, y muy merecidamente.





EL ENFOQUE DE LOS DLC ha cambiado radicalmente respecto a *GTA IV*. No ha habido expansiones de historia, pero sí cientos de misiones para jugar online.



TODAS LAS AMPLIACIONES son gratis. Hay micropagos que ayudan a adquirir casas, armas o ropa fácilmente, pero se pueden conseguir sin apoquinar.

MARIO KART 8

Un total de 32 circuitos y decenas de personajes controlables fueron incluidos de serie en este arcade de velocidad, números que crecieron aún más gracias a los dos paquetes de contenido que llegaron meses después, muy asequibles.





EL LLAMADO DLC 1 rindió un tributo especial a la saga *The Legend of Zelda* y añadió ocho circuitos, tres pilotos nuevos y diversos vehículos inéditos.



EL DLC 2 estuvo protagonizado por la saga *Animal Crossing*, incluyendo otros ocho trazados, tres personajes y varios vehículos nunca vistos.

SPLATOON

A pesar de que no llegó acompañado de una cantidad de contenido ejemplar, por lo menos Nintendo apoyó de manera incondicional a su nueva IP con todo tipo de mejoras y novedades gratuitas. Acabó siendo muy completo.





EL REPERTORIO DE ARMAS fue uno de los puntos de *Splatoon* que Nintendo potenció de manera especial con los sucesivos DLC que fueron saliendo.



LOS MODOS DE JUEGO también crecieron de manera increíble, para disfrutar de opciones tan sugerentes como Pez Dorado, Torre y Pintazonas.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de agosto. Datos cedidos por GFK.

Naughty Dog encabezó la lista de agosto, con *El legado perdido*, que lleva 34.764 copias, e, indirectamente, con la remasterización ajena de *Crash Bandicoot*, que ya alcanza las 111.786 unidades.

JUEGOS

1	**Uncharted: El legado perdido**	PS4	
2	**Crash Bandicoot N. Sane Trilogy**	PS4	
3	**Grand Theft Auto V**	PS4	
4	**Mario + Rabbids: Kingdom Battle**	Switch	
5	**Rainbow Six Siege**	PS4	
6	**Miitopia**	3DS	
7	**Splatoon 2**	Switch	
8	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch	
9	**Legend of Zelda: Breath of the Wild**	Switch	
10	**F1 2017**	PS4	

PLATAFORMAS

PS4		1 **Uncharted: El legado perdido** 2 Crash Bandicoot N. Sane Trilogy 3 Grand Theft Auto V 4 Rainbow Six Siege 5 F1 2017
Xbox One		1 **Grand Theft Auto V** 2 F1 2017 3 Rainbow Six Siege 4 Gears of War 4 5 Battlefield 1
Switch		1 **Mario + Rabbids** 2 Splatoon 2 3 Mario Kart 8 Deluxe 4 Zelda: Breath of the Wild 5 ARMS
PS3		1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 Dragon Ball Xenoverse 4 Gran Turismo 6 5 Minecraft
Xbox 360		1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 WWE 2K17 4 NBA 2K17 5 Minecraft
3DS		1 **Miitopia** 2 Super Mario Maker 3 Pokémon Sol 4 Tomodachi Life 5 Yo-Kai Watch 2: Carnánimas
PS Vita		1 **Minecraft** 2 LEGO Star Wars EDDLF 3 Need for Speed: Most Wanted 4 LEGO Marvel Vengadores 5 Tetris Ultimate
PC		1 **Los Sims 4** 2 World of Warcraft 5.0 3 Diablo III: Reaper of Souls 4 Diablo III 5 Overwatch

En **otros países**

JAPÓN

Del 24 al 30 de julio. Datos cedidos por VG Chartz

En su semana inicial, *Dragon Quest XI* sumó 1.140.527 copias en 3DS y 946.943 en PS4, una barbaridad, mientras que *Splatoon 2* acumuló 807.661 en dos semanas.

1 **Dragon Quest XI** 3DS
2 Dragon Quest XI PS4
3 Splatoon 2 Switch
4 El misterioso viaje de Layton 3DS
5 Mario Kart 8 Deluxe Switch

REINO UNIDO

Del 23 al 29 de julio. Datos cedidos por VG Chartz

La triple remasterización de *Crash Bandicoot* ha sido un éxito en prácticamente todos los territorios. En las Islas Británicas, acumuló 273.576 unidades en su primer mes.

1 **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** PS4
2 Splatoon 2 Switch
3 Grand Theft Auto V PS4
4 Grand Theft Auto V Xbox One
5 Miitopia 3DS

EE.UU.

Del 23 al 29 de julio. Datos cedidos por VG Chartz

Switch sigue arrasando en la tierra del Tío Sam, con unas ventas acumuladas de 323.587 unidades para *Splatoon 2*, 1.529.755 para *Breath of the Wild* y 981.546 para *Mario Kart 8 Deluxe*.

1 **Splatoon 2** Switch
2 Zelda: Breath of the Wild Switch
3 Crash Bandicoot N. Sane Trilogy PS4
4 Mario Kart 8 Deluxe Switch
5 Miitopia 3DS

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Destiny 2**
PS4 - Xbox One



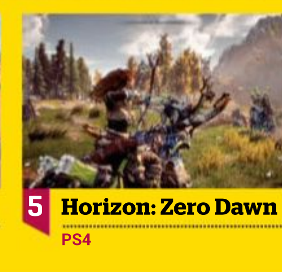
2 **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Switch - Wii U



3 **Sonic Mania**
PS4 - Xbox One - Switch - PC

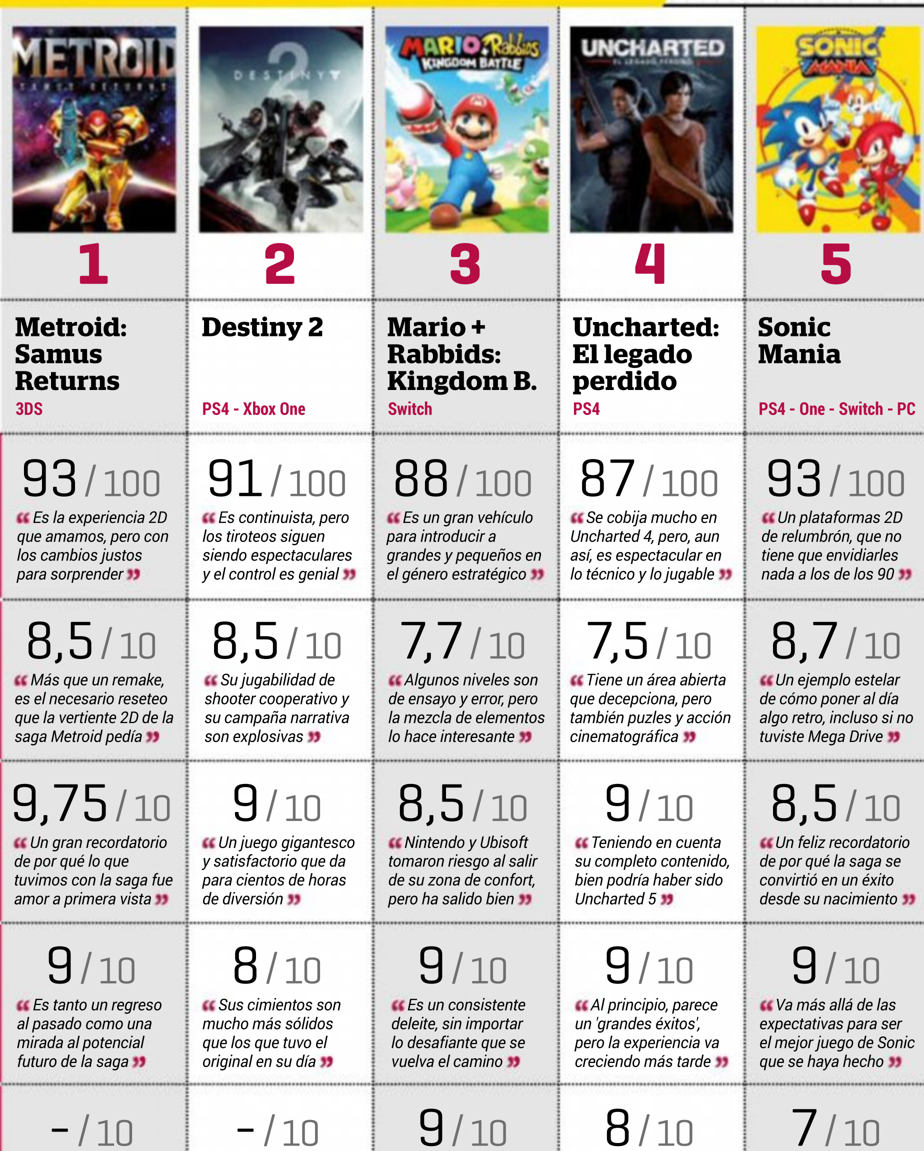


4 **Forza Horizon 3**
Xbox One - PC



5 **Horizon: Zero Dawn**
PS4

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**



	1	2	3	4	5
	Metroid: Samus Returns 3DS	**Destiny 2** PS4 - Xbox One	**Mario + Rabbids: Kingdom B.** Switch	**Uncharted: El legado perdido** PS4	**Sonic Mania** PS4 - One - Switch - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	93 / 100 *«Es la experiencia 2D que amamos, pero con los cambios justos para sorprender»*	91 / 100 *«Es continuista, pero los tiroteos siguen siendo espectaculares y el control es genial»*	88 / 100 *«Es un gran vehículo para introducir a grandes y pequeños en el género estratégico»*	87 / 100 *«Se cobija mucho en Uncharted 4, pero, aun así, es espectacular en lo técnico y lo jugable»*	93 / 100 *«Un plataformas 2D de relumbrón, que no tiene que envidiarles nada a los de los 90»*
IGN Web líder en Reino Unido	8,5 / 10 *«Más que un remake, es el necesario reseteo que la vertiente 2D de la saga Metroid pedía»*	8,5 / 10 *«Su jugabilidad de shooter cooperativo y su campaña narrativa son explosivas»*	7,7 / 10 *«Algunos niveles son de ensayo y error, pero la mezcla de elementos lo hace interesante»*	7,5 / 10 *«Tiene un área abierta que decepciona, pero también puzles y acción cinematográfica»*	8,7 / 10 *«Un ejemplo estelar de cómo poner al día algo retro, incluso si no tuviste Mega Drive»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,75 / 10 *«Un gran recordatorio de por qué lo que tuvimos con la saga fue amor a primera vista»*	9 / 10 *«Un juego gigantesco y satisfactorio que da para cientos de horas de diversión»*	8,5 / 10 *«Nintendo y Ubisoft tomaron riesgo al salir de su zona de confort, pero ha salido bien»*	9 / 10 *«Teniendo en cuenta su completo contenido, bien podría haber sido Uncharted 5»*	8,5 / 10 *«Un feliz recordatorio de por qué la saga se convirtió en un éxito desde su nacimiento»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *«Es tanto un regreso al pasado como una mirada al potencial futuro de la saga»*	8 / 10 *«Sus cimientos son mucho más sólidos que los que tuvo el original en su día»*	9 / 10 *«Es un consistente deleite, sin importar lo desafiante que se vuelva el camino»*	9 / 10 *«Al principio, parece un 'grandes éxitos', pero la experiencia va creciendo más tarde»*	9 / 10 *«Va más allá de las expectativas para ser el mejor juego de Sonic que se haya hecho»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	9 / 10 *«Le ha puesto muy alto el listón a Mario Odyssey para ser el mejor Mario del año»*	8 / 10 *«Una vez que sales al exterior, el paisaje da pie a una maravillosa aventura de acción»*	7 / 10 *«Una convincente vuelta a las raíces para los carcas, tras años sin un buen Sonic»*
FAMITSU Revista líder en Japón	32 / 40	- / 40	- / 40	37 / 40	32 / 40
NOTA MEDIA	89	87	86	86	84

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



Spider-Man

El Hombre Araña volverá de la mano de Insomniac con la que promete ser su aventura más increíble.

FECHA 2018



Assassin's Creed Origins

Cleopatra ya aguarda para ayudarnos (o no) en un juego que servirá de precuela.

FECHA 27 de octubre



God of War

Kratos y su hijo le darán su brutal cariño exclusivo a PS4 viajando y luchando por tierras escandinavas.

FECHA Principios de 2018



The Last of Us: Part II

Naughty Dog está ya al 100% con el desarrollo de esta anhelada secuela.

FECHA Sin confirmar



Far Cry 5

La América profunda sacará lo peor de nosotros en esta aventura... si es que queremos sobrevivir, claro.

FECHA 27 de febrero

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 **Mario + Rabbids: Kingdom Battle**
Switch



7 **Mafia III**
PS4 - Xbox One - PC



8 **Battlefield 1**
PS4 - Xbox One - PC



9 **PES 2018**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



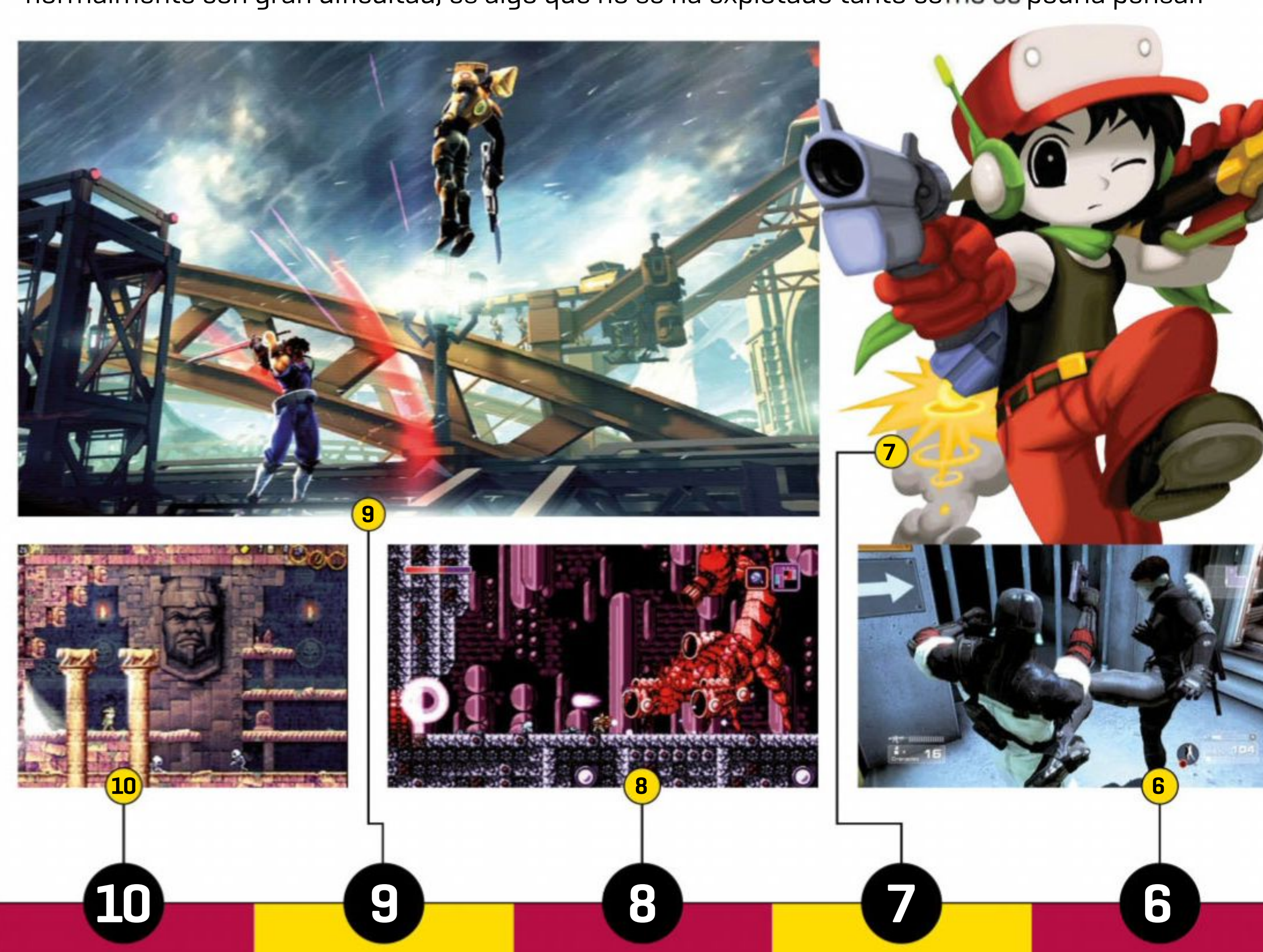
10 **Dead Rising 4**
Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

METROIDVANIAS

Explorar escenarios laberínticos, yendo adelante y atrás en busca de poderes con los que avanzar, normalmente con gran dificultad, es algo que no se ha explotado tanto como se podría pensar.



10 La-Mulana

Los estudios indies son los que más han hecho por el género metroidvania en la última década, y una buena muestra de ello es este juego de Nigoro, que apostó por un estilo visual que retrotraía a la era de los 8 bits. En él, un arqueólogo llamado Lemeza Kosigu debía adentrarse en las ruinas milenarias de La-Mulana y encontrar a su desaparecido progenitor.

- **CONSOLA** Wii - Vita - PC
- **COMPAÑÍA** Nigoro
- **AÑO** 2012

9 Strider

Tras su buen quehacer reiniciando *Killer Instinct*, Capcom le encargó a Double Helix Games que realizara un reseteo de *Strider*, una saga que había dado mucho que hablar en salones recreativos. El resultado fue este notable juego, en el que el ninja Hiryu saltaba, escalaba por las paredes y repartía espadazos a diestro y siniestro.

- **CONSOLA** PS4 - One - PC - PS3 - 360
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 272** 85

8 Axiom Verge

El colmo de lo indie es que un juego lo haga una sola persona, y es el caso de este título de Thomas Happ, cuyo imparable éxito seguirá en Switch el mes que viene. Con un marcado estilo de pixel art, es casi la viva imagen de un *Metroid* 2D de los clásicos, con una ambientación espacial, tecnología avanzada y hasta un sistema de passwords.

- **CONSOLA** PS4 - One - Wii U...
- **DESARROLLADOR** Thomas Happ
- **AÑO** 2016

7 Cave Story

Daisuke Amaya, alias Pixel, es otro desarrollador indie que trabajó en solitario durante cinco años en esta aventura (que para algunos no es un metroidvania). Protagonizado por un muchacho con armas de fuego y con un estilo 8 bits, el juego se labró gran fama en PC, donde era gratuito, y fue portado por Nicalis a consolas, con nuevos gráficos de 16 bits.

- **CONSOLA** PC- Wii - 3DS - DS
- **DESARROLLADOR** Daisuke Amaya
- **AÑO** 2010

6 Shadow Complex

Epic Games fue una de las primeras compañías de gran presupuesto en aprovechar el auge de las plataformas de distribución digital, con este metroidvania de espías y armamento militar que, aun siendo 2D, jugaba con un plano de profundidad a la hora de disparar a algunos enemigos. Salió en 360 y se remasterizó el año pasado.

- **CONSOLA** 360 - PS4 - One - PC
- **COMPAÑÍA** Epic Games
- **AÑO** 2009



5

Guacamelee! Super Turbo CE

En el metroidvania más hilarante de la historia, encarnábamos a Juan, un hombre que, tras morir, resucitaba gracias a una máscara de luchador, lo que le permitía volver al mundo de los vivos para salvar a su chica. Los coloridos niveles, inspirados en el folclore mexicano, son deliciosos.

- **CONSOLA** PS4 - One - Wii U...
- **COMPAÑÍA** DrinkBox Studios
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 277** 89

4

Ori and the Blind Forest

Y, en el metroidvania más bello y sensible que se haya hecho, éramos una pequeña criatura del bosque que debía enfrentarse a los peligros de la naturaleza, con una historia, una música y un apartado visual dignos de una película de Studio Ghibli. Y no sólo eso: era muy difícil y usaba mecánicas muy inteligentes.

- **CONSOLA** Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Moon Studios
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 285** 92

3

Super Metroid

Si el género metroidvania se llama como se llama es, sobre todo, por esta saga. Tras las entregas para NES y Game Boy, esta tercera fue un paso más allá, sacando partido al hardware de Super Nintendo para ofrecer un espectáculo sin igual, con una ambientación espacial realmente opresiva, en el ya legendario planeta Zebes.

- **CONSOLA** Super Nintendo
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 1994
- **NOTA HC 36** 96

2

Metroid Prime

GameCube es, seguramente, la consola más infravalorada de Nintendo, pero, en ella, se tallaron joyas como ésta, con la que Retro Studios demostró que las mecánicas del género metroidvania podían llegar a adaptarse a entornos tridimensionales y a controles de shooter en primera persona, contando una historia a través del entorno.

- **CONSOLA** GameCube
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 138** 97

1

Castlevania Symphony of the Night

La saga *Castlevania* venía de los tiempos de NES, pero Konami, con Koji Igarashi a bordo, llevó la fórmula de *Metroid* un paso más allá, con diálogos hablados y toques de rol, aprovechando los 32 bits de PSOne. "¿Qué es un hombre? Un miserable y pequeño montón de mentiras". Ya lo dijo Drácula...

- **CONSOLA** PSOne
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1997
- **NOTA HC 75** 92

RETRO HOBBY REPORTAJE

LOCO EL MAESTRO

Por Francisco Javier Cabal

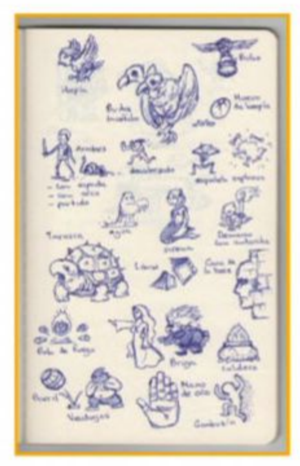
En los últimos años, hemos asistido a la explosión de los juegos indies, un movimiento en el que un equipo pequeño con recursos limitados se embarca en el desarrollo de un título. En España, no somos ajenos a esta corriente, y contamos con gente con mucho talento, como Locomalito.

¿Quién no ha soñado en su infancia con trabajar en aquello que nos llamaba la atención a esa tierna edad? Todos, en algún momento, hemos querido ser médicos o astronautas, pero algunas "raras avis" pensaban ya en otras profesiones muy distintas. Ésta es la historia de un enamorado de las máquinas recreativas y los videojuegos, al que su descubrimiento le causó tal impacto que su meta, de cara al futuro, fue desarrollar sus propios títulos, aunque no tuviera todos los conocimientos necesarios para poder llevarlos a cabo. Ésta es la historia de Locomalito, un artesano digital empeñado en preservar el estilo y la jugabilidad de los clásicos de las décadas de los 80 y 90, quien, tras cerca de una década trabajando casi en exclusiva en juegos gratuitos para el PC, dio el gran salto a las consolas el año pasado, dando a conocer así su trabajo a un público aún más grande y variado, si cabe...

Persiguiendo un sueño

El nacimiento de Locomalito como "álter ego" vino precedido de un logro en unos recreativos, como podéis leer un poco más adelante en la entrevista que le realizamos. Pero, en lo que al desarrollo de juegos se refiere, todo comenzó después de analizar la jugabilidad y los gráficos de varios de sus juegos favoritos para recreativas, sin apenas darse cuenta. Este hecho sentó las bases y la estructura de sus futuros proyectos. Como ningún comienzo es fácil, Locomalito tuvo que renunciar a su sueño "infantil" de crear juegos para buscar una profesión que pudiera mantenerle. Esta situación hizo que congelara

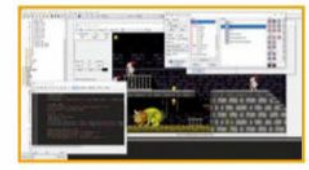
LAS HERRAMIENTAS DE UNOS ARTESANOS



◂ LIBRETA
El elemento más importante para Locomalito. Es donde plasma la mayoría de las ideas que le van surgiendo sobre sus futuros desarrollos.



◂ ICONOMAKER
Programa gráfico con el que se dibujan los elementos en píxeles para después transferirlos al juego.



▴ GAMEMAKER
Es una herramienta de creación de videojuegos pensada para iniciar a los usuarios sin conocimientos.

MALITO
ESPAÑOL DEL NEO RETRO

sus aspiraciones y se dedicara a formarse en otras cuestiones muy alejadas del mundo del videojuego. Con el paso de los años y, como él mismo describe, "cansado de un mundo feo y gris" por los problemas y las responsabilidades que se adquieren con la edad, Locomalito decidió retomar su sueño de infancia, la creación de videojuegos como válvula de escape de sus actividades diarias, y comenzó a experimentar con algunas ideas jugables que tenía en mente. Una de estas ideas se materializaría como *8Bit Killer*, el primer título completo creado por Locomalito, un arcade tridimensional con estética retro que usaba los cubos pixelados que *Minecraft* acabaría poniendo de moda un año después. El juego, sin apenas pretensiones, llamó la atención de la reducida escena indie que comenzaba a tomar forma por entonces. Casi dos años después, Locomalito dio vida a su siguiente trabajo, *Hydorah*, el proyecto que le obsesionaba desde su infancia. Este shoot'em up contó con un sinfín de detalles, como unos gráficos excepcionales, una banda sonora original compuesta por 49 temas y dife- »

> Locomalito suele inspirarse en vivencias personales, tanto positivas como negativas, y las transforma en parte de sus proyectos

Aunque no son las únicas, éstas son las herramientas más utilizadas para el desarrollo de los múltiples títulos por parte de Locomalito y Gryzor87. Como veréis, en algunos casos, son sencillas de usar sin apenas conocimiento, por si os animáis...



▲TRACKER DE SHIRU
Los trackers son software empleados en música que permiten añadir samples y muestreos digitales. Éste está desarrollado por Shiru, un programador ruso.



▲CHIP YAMAHA YM2203 PARA CREAR INSTRUMENTOS
Uno de los chips de sonido más populares de la década de los 80 y principios de los 90. Su uso fue orientado, principalmente, a las recreativas de la época.



◄PX TONE
Esta completa herramienta de sonido gratuita es obra de Daisuke "Pixel" Amaya, creador de *Cave Story*. Gryzor87 la utiliza para dar sonido chip a las pistas de audio de juegos como *Viriax* o *The Curse of Issyos*.

QUIÉN SE OCULTA **TRAS LA CALAVERA**

Locomalito es la cara "visible" de los proyectos, pero sus títulos no serían tan memorables de no ser por la ayuda de otros componentes que, a pesar de no ser tan reconocidos, son igualmente importantes en otras facetas de sus juegos, como la música o las ilustraciones.



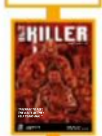
LOCOMALITO Juan Antonio Becerra es su nombre real y, tras su nick, se esconde un artesano que aprendió a programar sus propios títulos de manera autodidacta. Es el líder de este grupo y la mente que idea los juegos.

GRYZOR87 Es el encargado de la parcela sonora de los juegos de Locomalito. Un músico enamorado del sonido de 8 bits que cuenta con mucho talento y por cuyo trabajo siente admiración el propio Locomalito.

MAREK BAREJ El último de los "hermanos de armas", como denomina Locomalito a sus colaboradores. Es el responsable del arte que adorna las portadas de los juegos y otros elementos, como las ilustraciones promocionales.

POR SUS OBRAS LO CONOCERÉIS

2008





8BIT KILLER

La ópera prima de Locomalito fue este limitado FPS, que comenzó como un experimento jugable con una estética simple con aspecto de juego de NES y en el que debíamos atravesar cinco niveles ambientados en un futuro postapocalíptico.

2010





HYDORAH

Elegido como uno de los mejores juegos gratuitos en el año de su publicación, este shmup es uno de los títulos más completos del catálogo de Locomalito: 16 niveles no lineales, más de 70 enemigos diferentes y mucha acción en un título que ya cuenta con una versión para Xbox One.



ABBAYE DES MORTS

Considerado un juego de culto, esta aventura de plataformas con aspecto retro está protagonizada por el cátaro Jean Raymond, quien huye de la Inquisición y se oculta en una iglesia donde habita un antiguo mal...

2011



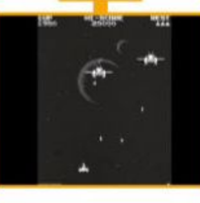


VIRIAX

Un plataformas vertical con niveles procedurales que está protagonizado por un virus que debe infectar a todos los órganos de un cuerpo llegando a su núcleo. Locomalito hace hincapié en que la jugablidad de este título es experimental.

2012





THEY COME FROM VERMINEST

Con un aspecto noir, este matamarcianos calca la jugabilidad de juegos clásicos del género, como *Galaga*, y nos permite jugar en 3D, gracias al uso de un filtro gráfico para gafas anaglíficas.



ENDLESS FORMS MOST BEAUTIFUL

Protagonizado por un par de gamusinos, este simpático plataformas cuenta con modo para dos jugadores, tanto cooperativo como versus. Remake de un título creado por Dave Hughes para el ZX Spectrum.



Abylight Studios es una empresa con sede en Barcelona que se encarga de adaptar los trabajos de Locomalito.

rentes finales, o una jugabilidad muy bien ajustada. Todo este mimo por el juego le sirvió para obtener el reconocimiento de la web IndieGames, que lo valoró como el séptimo mejor indie del año 2010, por delante de conocidos títulos como *Limbo* o *Minecraft*. Además, no olvidemos que estamos hablando de un juego gratuito, lo que da aún más mérito a su desarrollador. Éste fue el título en el que Marek Barej comenzó como ilustrador de los proyectos de Locomalito y también marcó el inicio de la colaboración con Gryzor87, un amigo personal y compositor que se encargó de la música del juego y hasta de su portada

El nombre de Locomalito comenzó a tener repercusión gracias a *Hydorah*, pero aún había una sorpresa, que llegó tres meses después, en ese mismo año, y que está considerado como un título de culto: *l'Abbaye des Morts*, un juego de aventuras y plataformas protagonizado por un cátaro, que se ideó en dos semanas, durante unas vacaciones en el sur de Francia. Una de las constantes del trabajo de Locomalito desde ese título ha sido la incorporación de sus experiencias personales (tanto buenas como malas) o sus gustos en otras artes, como la literatura y el cine, para crear nuevas propuestas jugables. Así, juegos como *Curse of Issyos* se basan en el gusto del autor por las películas de efectos especiales creados por Ray Harryhausen ("Furia de Titanes"), mientras que un título como *Viriax* se ideó en 2011, al contraer una grave enfermedad provocada por un virus desconocido. El año más productivo para Locomalito fue 2012, pues llegó a crear tres títulos. Uno de ellos, *Maldita Castilla*, es el juego que mas alegrías le ha reportado hasta la fecha. Una aventura de plataformas y acción basada en la mitología de nuestro país y que cuenta con una jugabilidad inspirada en el clásico de Capcom *Ghosts 'n Goblins*. Gracias al boca a boca de la comunidad y a su factura técnica, la aventura de Don Ramiro se convirtió en un gran éxito y fue el principal "culpable" del reconocimiento del que goza Locomalito en la actualidad. Sin embargo, y como anécdota, el juego estuvo a punto de ser cancelado debido a una lesión RSI (o por esfuerzo repetitivo) diagnosticada al programador.

El socio adecuado

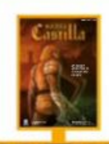
Locomalito siempre ha insistido en que su trabajo se distribuya de manera gratuita y que su financiación provenga de un sistema de donaciones opcional que, por desgracia, no suele reportarle unos ingresos demasiados altos, aunque no está de más puntualizar que a él nunca le ha movido el tema económico. Este detalle nunca ha sido del agrado de los distribuidores, pues, lógicamente, nadie sue-

Aquí tenéis uno de los primeros bocetos que Locomalito realizó sobre sus intenciones jugables con *Maldita Castilla*.



A lo largo de casi una década, Locomalito nos ha regalado varios títulos que van más allá de los simples juegos gratuitos que podemos encontrar en cualquier rincón de internet. Os aconsejamos que visitéis: www.locomalito.com/es/index.php. Quedaréis muy sorprendidos...

2013 · 2015 · 2016 · VARIOS




MALDITA CASTILLA

El título que dio la fama a Locomalito: un arcade que combina la acción y las plataformas con una historia basada en la mitología de nuestro país. Un clásico que ha visitado casi todas las plataformas actuales.



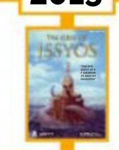

GAURODAN

Inspirado en parte por una leyenda real de las Islas Canarias, este shooter está protagonizado por un gran pájaro que puede atacar por tierra y aire para arrasar ciudades y derrotar enemigos. Primer título jugable en otros sistemas.



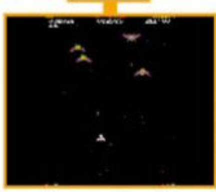

VERMINIAN TRAP

Arcade que mezcla acción, laberintos y muchos disparos, y que está orientado, principalmente, al multijugador, con modos como capturar la bandera o cooperar para derrotar a oleadas de enemigos. Admite hasta cuatro jugadores.



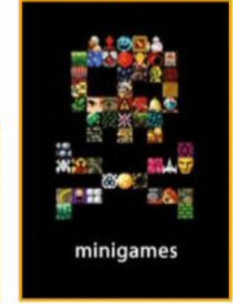

CURSE OF ISSYOS

Con un argumento basado en la mitología griega, esta aventura lineal mezcla la acción y las plataformas manteniendo una estética propia de los grandes títulos para consolas de 8 bits de finales de los 80. Un juego muy recomendable.

DEATH CAME FROM VERMINEST

Título desarrollado exclusivamente para recreativas y que sólo puede ser disfrutado en algunas asociaciones. Es un frenético matamarcianos en el que visitamos seis planetas para combatir a los verminianos.



MINIGAMES

Colección de minijuegos creados por Locomalito en el periodo 2007-2015 y, más concretamente, en diferentes "Game Jams" y festivales. Incluye varios experimentos jugables y títulos creados rápidamente sin mayor pretensión que divertir.

> El acuerdo con Abylight ha permitido a Locomalito llevar sus títulos, ampliados, a plataformas como Xbox One, PS4 o 3DS

le pagar por un producto que puede descargar gratis. Éste fue uno de los grandes escollos a los que se enfrentó Locomalito a la hora de llevar sus juegos a otras plataformas. Porque, aunque su trabajo atrajo a varios editores, éstos exigían la retirada de su trabajo gratuito, algo a lo que él se opuso. Finalmente, y gracias a la colaboración del estudio barcelonés Abylight y a Yoyo Games (los autores de la herramienta Game Maker), se llegó a un acuerdo por el que el autor podía llevar sus grandes éxitos a las consolas actuales sin modificar su manera de trabajar. Así, Locomalito dio con un socio perfecto para llevar sus juegos a los usuarios de estas plataformas (y Steam), que han podido disfrutar de *Maldita Castilla Ex*, una revisión del primer éxito de Locomalito con varios extras, como nuevos enemigos y composiciones, además de dos nuevos niveles que justificaban un desembolso económico tanto para los nuevos usuarios como para los que disfrutaron del original. El título sólo fue distribuido digitalmente, aunque terminó teniendo una versión física para PS4, limitada a 3.000 unidades y distribuida exclusivamente por la tienda online Play-Asia, que las agotó rápidamente. En la actualidad, es carne de los especuladores, que piden grandes sumas por una de estas copias.

Un futuro prometedor

Como podéis comprobar en este número, acaba de lanzarse un nuevo título de Locomalito-Abylight en Xbox One. *Super Hydorah* es la revisión del juego publicado en 2010, con nuevos añadidos jugables y sonoros y del que esperamos que repita el éxito y la aceptación de *Maldita Castilla Ex*. Con vistas al futuro, Locomalito se encuentra enfrascado en *Star Guardian* y *Grialia*, dos proyectos sobre los que podéis consultar en su web, mientras que Gryzor87 se encuentra colaborando con el estudio Causal Bit Games en la banda sonora de *Battle Princess Madelyn*, un juego de corte similar a *Maldita Castilla* que llegará a final de año a PC y Switch. Locomalito dice esto en su web: "El futuro de estos proyectos es incierto, pero seguiré trabajando en ellos mientras tenga energía y me divierta". Por nuestro bien, esperamos que nunca se le acaben... ■

INSPIRACIONES E INFLUENCIAS

Además de su imaginación, la literatura y sus experiencias personales, Locomalito ha encontrado la inspiración en el aspecto de varios títulos clásicos del mundo de los videojuegos. Éstos son sólo algunos ejemplos de los cientos de juegos que han influido en su obra...

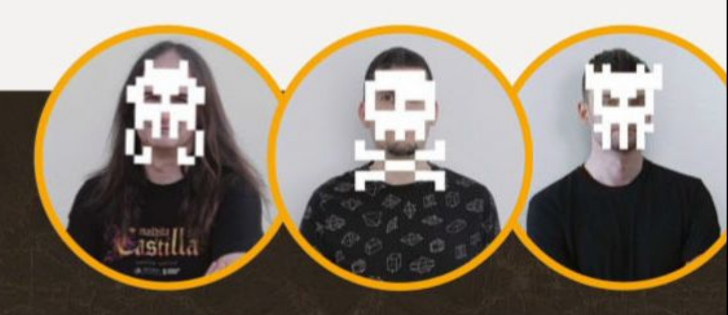



1. **GALAGA.** *Verminest* bebe del matamarcianos de Namco.
2. **CHOPLIFTER.** *Garoudan*, el pájaro del trueno, asemeja su jugabilidad al este arcade de Sega.
3. **GHOSTS 'N GOBLINS.** Las aventuras de Sir Arthur fueron un espejo para Don Ramiro en *Maldita Castilla*.
4. **WOLFENSTEIN 3D.** El padre de los FPS inspiró a Locomalito en *8Bit Killer*.
5. **RASTAN** La jugabilidad de *Curse of Issyos* le debe mucho a este inolvidable clásico de Taito.
6. **JET SET WILLY** *Abbaye des morts* se inspiró notoriamente en este clásico inmortal de las plataformas.

RETRO HOBBY

LOCOMALITO

DESARROLLADOR INDIE



«Los juegos siguen siendo algo que hago en mi tiempo libre»

¿Cuál es el origen de tu nombre?
Locomalito es un nombre tonto que viene de una anécdota de la infancia. De niño, me obsesioné con completar la recreativa de *R-Type*, famoso por su endemoniada dificultad. Era una misión imposible, porque ni yo era muy hábil ni la economía familiar estaba como para tirar monedas a las máquinas. Pasé dos años viendo a otros jugar, memorizando cosas y practicando, hasta que, un día, tras derrotar a un enemigo durísimo, vi los créditos. Estallé en euforia y salí corriendo y gritando como un loco. Unos chicos mayores se quedaron mirando y, entre asombro y cachondeo, les escuché decir "loco" y "malito". Me hizo gracia y, desde entonces, firmé mis récords como "LOM". Ya de mayor, lo que me costó años fue completar mi primer juego, así que, cuando tuve que pensar en un nombre, me pareció que aquel viejo apodo encajaba. Me recuerda que puedo alcanzar ciertas cosas si me lo propongo y avanzo un poco cada día.

Ocultas tu rostro bajo una calavera pixelada, y, en cierto modo, restas interés a tu historia. ¿Eres alguien tímido o prefieres trabajar desde el anonimato?
Las dos cosas. Soy de los que se sientan al fondo y, además, pienso que el anonimato brinda algunas ventajas: menos estrés y tiempo extra para los proyectos. La única razón por la que Gryzor87 y yo dimos la cara en RetroMadrid 2013 fue porque vimos la posibilidad de contagiar nuestras ganas de hacer clásicos a otros. Y creo que lo conseguimos: a raíz de aquella charla, varios grupos se animaron y, pasados unos años, pudimos probar sus juegos. La sociedad es despiadada con las ideas personales y, a menudo, acaban enterradas. Por eso, intento animar, porque queremos ver nuevos y mejores juegos retro.

¿En qué momento decidiste crear tus propios juegos? ¿Cuáles fueron tus primeros pasos?
Creo que fue mirando la recreativa de *Phoenix* hace muchos años, que empecé a imaginarme mis propios juegos. Vamos, como pasa con cualquier peque cuando ve algo y le gusta: que, de repente, quiere imitarlo. Empecé dibujando niveles para videojuegos en mis libretas del cole, luego en el ordenador de mi hermano mayor, en los libros del instituto... Ha sido siempre como una fantasía de fondo. Metido ya en las decepciones del mundo adulto, decidí retomar mis viejas ideas para seguir vivo por dentro y no convertirme en uno de esos hombrecillos grises de "Momo"... o, al menos, no a tiempo completo (risas). Aunque no me había formado en informática, tenía nociones de programación y cierta soltura dibujando y animando. Coincidió que, en 2005, estaban floreciendo programas como Flash, RPG Maker o Game Maker y aproveché esas herramientas para ver qué podía sacarles. Tras un par de años de experimentos y proyectos abandonados, empecé a completar cosas. Primero, pequeños juegos y, por fin, en 2008, mi primer juego "grande" como Locomalito: *8Bit Killer*.

> *"El nombre de **Locomalito** viene de una anécdota de la infancia y me recuerda que puedo alcanzar ciertas cosas si me lo propongo"*

¿Cuándo ves que puedes vivir de los juegos sin depender de otro trabajo?
Eso todavía está por ver (risas). A pesar de lo que parece, los videojuegos siguen siendo algo que hago en mi tiempo libre, en paralelo a mi trabajo en una agencia. Tampoco pretendo dar ese salto. Mi meta es, más bien, encontrar una forma estable de hacer las dos cosas. Me gusta poder arriesgarme con los juegos sin tener que pensar en las ventas, en si llegaré a final de mes o no. Sólo así puedo seguir haciendo juegos como me gusta: sin prisas, cuidando los detalles y sin descartar ideas locas, como *Gaurodan*.

¿Cuándo se unen Gryzor87 y Marek?
Marek Barej se unió después del lanzamiento de *8Bit Killer*, en 2008. Me escribió como fan del juego y me enseñó sus ilustraciones, justo en el momento en que yo estaba trabajando en los extras (portada, manual...). Me pareció buena idea que la portada contase con una visión ajena y decidimos probar. Los dos acabamos contentos con el resultado, hablando mucho y haciendo amistad. Más curioso es el caso de Gryzor87. Nos conocimos en una quedada de nuestras parejas, amigas desde el instituto. En la conversación, surgió el tema de los juegos y acabé enseñándole un juego que estaba haciendo (*Grialia*), que ya era jugable, pero no tenía sonido. Hablamos de los juegos que nos gustaban, de nuestras batallitas, y vimos que teníamos mucho en común. Días después, nos pusimos en contacto de nuevo y, sin quererlo, ya estábamos hablando de cómo podríamos hacer esto o lo otro. Curiosamente, el proyecto con el que empezamos a trabajar juntos no ha visto la luz (risas), pero sí otros diez o doce. Quizá algún día...

¿Has recibido amenazas o advertencias de alguna compañía por que alguno de tus juegos se pareciese a algún clásico?
No. Soy muy respetuoso con la propiedad intelectual, porque trabajo en una agencia y conozco el valor de las cosas. Desarrollo todo el contenido por mi cuenta y, aunque

la esencia de mis juegos parte de muchos clásicos, si vas más allá de lo que se ve a primera vista, es fácil ver que las historias, los personajes, los niveles y las situaciones son propios. Es la evolución natural de los videojuegos. Ningún título ha salido de la nada realmente: todos tienen cosas que pueden recordarte a un título anterior. Por ejemplo, *Halo* es un juego de disparos en primera persona, protagonizado por un marine espacial con armadura verde. Si te quedas sólo con eso, podrías pensar que se trata de una copia de *Doom*. Pero, de cerca, es fácil ver que *Halo* tiene su propia historia, sus diseños y sus variantes en las mecánicas. Quizá la diferencia es que, por respeto y admiración, yo siempre enarbolo los títulos que han inspirado mis juegos.

Recibiste ofertas de editoras para llevar tus juegos a otras plataformas, pero optaste por Abylight. ¿Por qué? ¿Podrías "insinuar" algunos de los nombres que descartaste?

Empecé a recibir algunas ofertas en 2010, tras lanzar el primer *Hydorah*, pero, por aquel entonces, los publishers tenían una fama horrible. Había escuchado historias de desarrolladores que perdían los derechos de sus juegos, royalties que no se cobraban, etc. También coincidió con una época muy complicada de mi vida, en la que lo último que necesitaba eran complicaciones extra, así que, entre malas ofertas y ofertas que no llegué a escuchar, los años fueron pasando y yo seguí publicando mis juegos como freeware desde locomalito.com. Me reservo los nombres porque no quiero dar mala fama a empresas a las que, realmente, no di la oportunidad de hacer una oferta. Con Abylight, fue todo muy casual. Conocíamos a parte del equipo de antes y, a raíz de una conversación a finales de 2015, decidimos que no perdíamos nada por sentarnos a hablar del tema, viendo si había alguna forma sensata de llevar nuestros juegos a las grandes plataformas sin romper nada por el camino. La idea que surgió fue la de publicar una versión mejorada y extendida de *Maldita Castilla*. Gryzor87 y yo nos encontramos con un equipo experimentado, que trabaja con mimo y con el que hemos podido colaborar de una forma natural.

Hablemos de tu gran éxito, *Maldita Castilla*. ¿Cuánto tardaste en desarrollarlo? ¿Cuándo viste la repercusión que estaba teniendo?

El original me llevó algo más de año y medio, aunque el desarrollo fue bastante intermitente, por problemas de salud. No me llevó más tiempo porque aproveché el motor que ya había fabricado para otro juego (*The Curse of Issyos*, que acabó viendo la luz más tarde). Para la versión *EX*, dediqué unos siete meses más, esta vez también con la ayuda de Alberto J. González (McAlby), al que considero un "héroe de guerra".

Al adaptar *Maldita Castilla* a otras plataformas, ¿has tenido dificultades?

Lo más complicado fue cambiar la resolución, que imitaba unas especificaciones de mediados de los 80 con una relación de aspecto casi cuadrada, a la resolución 4:3, que, no siendo un estándar actual, es algo a lo que los usuarios adultos están más acostumbrados. Este cambio supuso rehacer y equilibrar todos los niveles, porque la dificultad cambia si un enemigo aparece a ocho metros o a doce de ti. Pero, una vez completadas las novedades jugables de la versión *EX*, ha sido Abylight quien se ha encargado de adaptar el código a cada sistema, lidiando con los kits de desarrollo y los contactos técnicos de cada uno.

¿Hay posibilidad de que podamos disfrutar de títulos como *L'Abbaye des Morts* y *The Curse of Issyos* en formato físico, en cantidades limitadas y en otras plataformas que no sean el PC?

A estas alturas, yo diría que todo es posible (risas). Pero bueno, cada cosa necesita su tiempo. El caso de *L'Abbaye des Morts* es muy particular, porque decidimos convertirlo en un proyecto de código abierto (software libre). El código ha estado pasando de mano a mano y ya existen versiones para montones de sistemas creadas por equipos distintos. Se han hecho también pequeñas tiradas de ediciones físicas, como una para Spectrum ZX y otra para Mega Drive que verá la luz más adelante. Con respecto a los demás juegos, todo está por ver. Acabamos de terminar el desarrollo de *Super Hydorah* y aún andamos trabajando en la publicación de *Maldita Castilla EX*, del que lanzamos la versión de 3DS hace poco. Según vaya funcionando, podremos dar los siguientes pasos. Siempre hay planes, pero vamos poco a poco.

Si tuvieras un cheque en blanco para poner un clásico al día, ¿cuál sería?

Te podría decir mil y, a la vez, ninguno, porque me mataría la responsabilidad de trabajar con una licencia clásica. De elegir me encantaría traer de vuelta algún título medio olvidado como mi queridísimo *Chelnov* o el también grande *Karnov*.

***Maldita Castilla* o *Blasphemous* son dos títulos que hacen referencia a las leyendas y a la cultura españolas. ¿Crees que la historia y la mitología de nuestro país están desaprovechadas?**

Claro que sí. Estamos en una época en la que ya hemos visto muchos juegos sobre las mitologías más famosas. Ahora, hay interés por escuchar historias nuevas, y lo local puede resultar exótico en un videojuego. Además, la consistencia que tiene un juego basado en las costumbres y mitos de una época y un lugar reales es especial. ¿Y lo bonito que es poder viajar a un sitio que has visto en un videojuego?

> *"Me mataría la responsabilidad de trabajar con una licencia clásica, pero me encantaría traer de vuelta* ***mi querido Chelnov o el gran Karnov****"*

Sabemos que andabas trabajando en el heredero espiritual de *Get Star*, un brawler de Taito de 1986. ¿En qué punto se encuentra el desarrollo?

Con toda la aventura consolera, el desarrollo de este juego, *Star Guardian*, apenas ha avanzado. Sigue casi al principio, pero espero retomar el proyecto con más fuerza después de la publicación de *Super Hydorah*. Falta mucho para que vea la luz, pero, si alcanza al menos la mitad de mis expectativas, va a ser un juegazo (risas).



Algunas criaturas marinas, como las orcas, eran más sociables que otras. Malditos peces globo.

AÑO 1992 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** Mega Drive

ECCO THE DOLPHIN

EL DELIRIO SUBMARINO

Para unos, es una obra de culto; para otros, un tostón sobrevalorado. Con *Ecco The Dolphin*, no hay medias tintas: o lo amas o lo detestas. Pocos juegos han reflejado mejor el clima que se vivía en Sega América a principios de los 90, con la guerra contra Nintendo en todo su apogeo. Tras demostrar su valía como productor en juegos como *Spider-Man* o *Chakan: The Forever Man*, Ed Annunziata comentó a sus jefes en Sega una idea que llevaba rumiando desde hacía meses: crear un videojuego protagonizado por un delfín. Ed estaba obsesionado por la obra de John C. Lilly, uno de los inventores del tanque de aislamiento y un apasionado de los delfines, quien aseguraba haber contactado, en pleno viaje de drogas alucinógenas, con unas entidades cósmicas conocidas como Earth Coincidence Control Office (E.C.C.O.). Annunziata se inspiró en aquello, y también en un libro llamado "The Founding", narrado en primera persona por una ballena jorobada, para diseñar una aventura absolutamente delirante, en la que el jugador encarnaba a un heroico delfín que debía salvar la Tierra de unos malvados extraterrestres.

Medusas y templos atlantes

Tras recibir luz verde por parte de Sega, Annunziata se puso a trabajar junto a los húngaros Novotrade para crear esta fantasía submarina que nadaba, nunca mejor dicho, a contracorriente del mercado. A diferencia de las mascotas de la época, Ecco no era un animal antropomórfico, sino un delfín "de verdad" que nadaba a toda pastilla y se comunicaba con otros cetáceos. Incluso a la hora de utilizar objetos, el jugador debía empujarlos con el morro, siempre con un ojo puesto en el medidor de oxígeno, algo que no era sencillo cuando tocaba explorar auténticos laberintos submarinos repletos de corrientes y criaturas

ALIENS, VIAJES EN EL TIEMPO... ECCO ERA TAN BONITO COMO CHIFLADO

HACIENDO EL ANIMAL

La fauna animal nos ha dado otros héroes de videojuego, al margen de las típicas mascotas antropomórficas.

1981

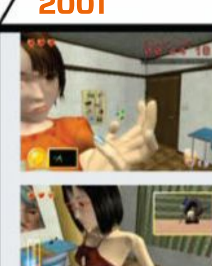
FROGGER
ARCADE
La odisea de esta rana por alcanzar su charca, mientras esquivaba el tráfico y las serpientes, no dejaba de tener cierto mensaje ecologista.

1995



KOLIBRI
32X
Ed Annunziata y Novotrade volvieron a formar equipo para crear este precioso matamarcianos, protagonizado por un colibrí. Una obra de arte.

2001



MISTER MOSQUITO
PS2
Sólo a los japoneses se les podría ocurrir un videojuego protagonizado por un mosquito. El objetivo era picotear a toda una familia.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis









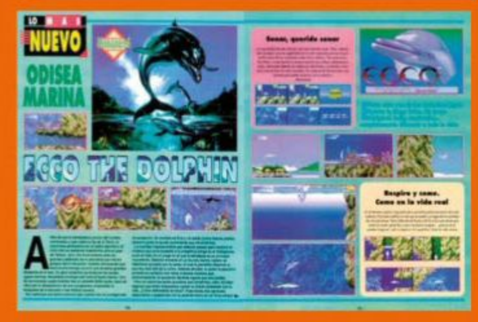


marinas poco amistosas, como medusas o tiburones. Por fortuna, contábamos con las pistas que nos ofrecían unos cristales, de origen inequívocamente extraterrestre, llamados Glyphs. Ah, y también viajábamos hasta la prehistoria gracias a una máquina del tiempo diseñada por los atlantes. En serio.

Ecco The Dolphin se parecía muy poco a los documentales de Jacques Costeau. Quizás por eso, y por desplegar unos gráficos realmente hermosos, causó auténtica conmoción cuando llegó a las tiendas en diciembre de 1992, sobre todo en Estados Unidos. La prensa destacó, principalmente, la originalidad de la propuesta, que Sega exprimiría en sucesivas secuelas (*Ecco II: The Tides of Time* y *Ecco Jr.* para Mega Drive y *Ecco: Defender of the Future* para Dreamcast y PS2). Annunziata seguiría facturando para Sega otros juegos notables, como *Vectorman*, *Kolibri* y *The Adventures of Batman and Robin*, antes de abandonar la compañía. Posteriormente, recalaría en Nokia, donde pondría en marcha diversos títulos para N-Gage. En 2013, Ed y parte del equipo de *Ecco* anunciaron sus planes para desarrollar una secuela espiritual, bautizada como *The Big Blue*, pero no lograron recaudar el dinero necesario a través de Kickstarter. No todo el mundo es tan osado como la Sega de los 90.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 16 **AÑO** 1993


NUEVO

ODISEA MARINA

ECCO THE DOLPHIN


NUEVO


LAS PUNTUACIONES

SEGA

95

91

90

91

"UNA OBRA MAESTRA". Así definió nuestro compañero Patax la original propuesta de Sega, que mereció un 91 como nota global en la Hobby Consolas de enero de 1993. Algunos miembros de la redacción no compartimos su entusiasmo, pero así era Patax: un ser de luz, al igual que Annunziata y el delfín protagonista. "Un gran juego que podría merecer un diez, si no llega a ser por su enorme dificultad". Menos mal.

2003



DOG'S LIFE

PS2

A David Braven, creador de *Elite*, le chiflan los perros, y lo demostró desarrollando esta preciosa aventura, en la que encarnabamos a un chuchín.

2006



JAWS UNLEASHED

PS2 Y XBOX

No deja de ser irónico que fuera Novotrade (ya convertida en Appaloosa) quien firmara este simulador de tiburón asesino.

2012



TOKYO JUNGLE

PS3

El darwinismo hecho videojuego. Animales devorándose entre ellos, y reproduciéndose, en un Tokio post-apocalíptico.

2014



GOAT SIMULATOR

360, ONE, PS4 Y PC

Una mamarrachada maravillosa en la que podíamos hacer todo tipo de locuras con una cabra: hasta ritos satánicos.



SHENMUE III. Suzuki dio el campanazo en el E3 2015 al anunciar sus planes de continuar, por fin, la trama de *Shenmue*. El juego llegará, si Dios quiere, a PS4 y PC en la segunda mitad de 2018.

YU SUZUKI

UN VISIONARIO AL SERVICIO DE SEGA

Nos hizo volar en un F-14, conducir un Ferrari y repartir estopa en el Japón de 1986.

Pocas personas han tenido un impacto tan notable en la historia de los videojuegos como Yu Suzuki. Durante las décadas de los 80 y los 90, al frente de la división AM2 de Sega, Suzuki marcó la senda a seguir por toda la industria. Tras sorprender a sus superiores en 1983 con su primera creación, *Champion Boxing* para la consola SG-1000 (que también supuso el debut de la no menos genial Rieko "Phoenix Rie" Kodama), Suzuki inició una carrera meteórica que nos brindaría las coin-ops más innovadoras y espectaculares de la historia. En la página siguiente, podéis ver una selección de las proezas técnicas que llevó a los salones recreativos. Suzuki hizo del diseño de las cabinas todo un arte, empezando por el mueble con forma de moto de *Hang-on*, con el objetivo de expandir la experiencia de juego mas allá de los límites del monitor. Después, llegarían el sillón hidráulico de *Space Harrier*, el espectacular mueble Deluxe de *OutRun* (posiblemente el juego de conducción más hermoso de todos los tiempos) y la colosal cabina de *After Burner*. Cuando el scaling se le quedó corto, Suzuki lideró el siguiente paso evolutivo: los polígonos.

Siempre un paso por delante

No fue la primera recreativa en utilizar polígonos (ese honor corresponde al *I, Robot* de Atari), pero no hay duda de que la aparición de *Virtua Racing* y *Virtua Fighter* marcó un antes y un después en la industria del videojuego. Después de aquello, ya no hubo marcha atrás. En AM2, siguieron diseñando recreativas, cada vez más realistas y espectaculares, pero la inquieta mente de Suzuki quería ir más allá de los arcades y utilizar los entornos poligonales para crear el RPG definitivo, inspirado en el universo de *Virtua Fighter*. Aquel proyecto acabaría derivando en la producción más cara de la historia de Sega: una obra maestra llamada *Shenmue*.

La odisea de Ryo Hazuki en el Japón de 1986 no se parecía a nada creado hasta la fecha. Una aventura tan ambiciosa, tanto a nivel técnico como narrativo, que casi arruina a Sega (jamás llegaron a amortizar la inversión de 47 millones de dólares). La leyenda de *Shenmue* se detuvo abruptamente en 2001, pero podremos retormarla, por fin, en 2018, de la mano de Suzuki. Lo siguiente, por favor, que sea *OutRun 3*.

A LO LARGO DE LOS 80 Y LOS 90, SUZUKI MARCÓ LA SENDA A SEGUIR POR LA INDUSTRIA

PÓNGAME UNA DOCENA DE CLÁSICOS




CHAMPION BOXING 1984

Suzuki inició su carrera en Sega, junto a Rieko Kodama, con este juego de boxeo para SG-1000.



HANG-ON 1985

Un mueble espectacular con forma de moto, el debut de la tecnología super scaler y la primera creación de AM2.



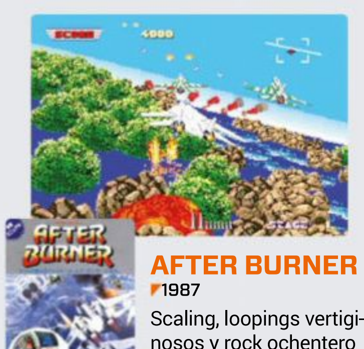

SPACE HARRIER 1985

Una sorprendente fantasía con criaturas delirantes, scaling vertiginoso y una silla hidráulica.




OUTRUN 1986

Suzuki se inspiró en "Los Locos de Cannonball" para crear una joya eterna, rematada por la genial música de Hiro.



AFTER BURNER 1987

Scaling, loopings vertiginosos y rock ochentero para emular a Maverick a los mandos de un F-14.



RENT-A-HERO 1991

Inédita fuera de Japón, esta deliciosa aventura para MD nos convertía en un héroe de alquiler.



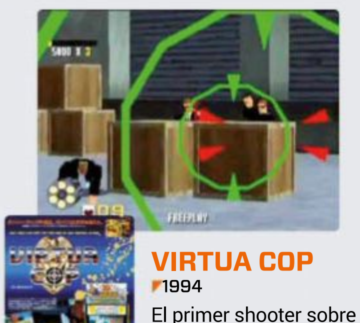
VIRTUA RACING 1992

No fue la primera coin-op en usar polígonos, pero sí la que marcaría la senda a toda la industria.



VIRTUA FIGHTER 1993

AM2 lideró la revolución 3D de la lucha con una placa tan impresionante como exigente.



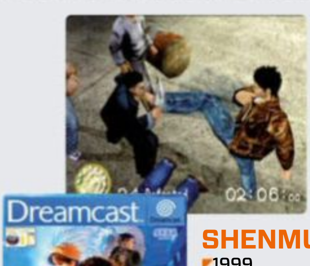
VIRTUA COP 1994

El primer shooter sobre raíles en un entorno poligonal. Otra revolución liderada por Suzuki.



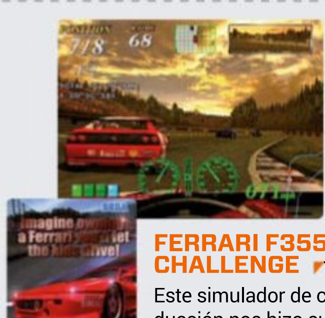
DAYTONA USA 1994

Polígonos y texturas unidos para crear un arcade de conducción sencillamente inolvidable.




SHENMUE 1999

Una obra maestra adelantada a su tiempo. No ha envejecido un ápice.



FERRARI F355 CHALLENGE 1999

Este simulador de conducción nos hizo sufrir de lo lindo con su tono realista y sus graficazos.

TELÉFONO ROJO



“Os escribo, un año más, desde el Tokyo Game Show, con sus puertas recién abiertas para la prensa. Este año, hay ambientazo, y muchas tiendas donde dejarse los yenes. Hay cada cosa de Monster Hunter World...”

Yen

Yen te responde

Dudas sobre el espacio muerto

Muy buenas, Yen. Me llamo César y tengo 34 años. Soy un seguidor de Hobby Consolas, y en especial de tu sección, desde aquella primera portada que ocupó Dragon Ball con Goku de niño. Actualmente, tengo una PS4. Me gustaría plantearte un par de preguntas, medio añejas, a ver si puedes ayudarme. Empiezo:

■ La saga que más me ha gustado, por ambientación y por su terrorífica tensión, es *Dead Space*. La verdad es que me lo pasé genial con las dos primeras entregas (aunque, con la tercera, no tanto). Me gustaría saber si hay alguna noticia de que la saga pueda continuar o si es posible que puedan sacar una remasterización de la saga para la actual generación...

Muchos saludos. Veo que os gusta el "juego" de ponerme a prueba para ver si sé desde qué número nos acompañáis por la descripción de la portada... Pues mira, en tu caso, nos sigues desde el número 18 y, como siempre digo en estos casos, eso te da derecho a que te conteste en el acto, así que vamos con tus preguntas "añejas". Actualmente, Visceral Games, los creadores de *Dead Space*, andan muy liados con el desarrollo de un nuevo título relacionado con *Star Wars* que, por lo poco visto, promete contar con un aspecto espectacular. Por eso, de momento, no cuentes con la continuación de la saga de terror espacial. No obstante, Electronic Arts, dueña de la IP, ha dejado claro en múltiples entrevistas que la saga *Dead Space* no está muerta y que tiene mucha fe en ella, por lo que, seguramente, en el futuro, en algún momento (bastante lejano, me temo), retomaremos la historia del ingeniero Isaac Clarke. Sobre una remasterización de la saga, EA no es muy amiga de hacer ese tipo de desarrollos, así que, aunque no es-



■ **Dead Space.** Es de las sagas de terror más recordadas y, aunque EA siempre ha afirmado que no está muerta, por el momento, no tenemos noticias de una continuación.



■ **Hollow.** Es un título de terror que guarda un parecido más que evidente con *Dead Space*, sólo que su perspectiva será, principalmente, en primera persona.

LA PREGUNTA DEL MES

Problemas con los mandos de Xbox One en PC

■ Hola, Yen, soy un antiguo jugador de consola que, recientemente, ha dado el salto al PC, y he comprado un mando de Xbox One para jugar. El problema es que leí que el mando se conectaba automáticamente al PC mediante Bluetooth, pero, por más que intento vincularlo con su botón, el mando no aparece. ¿Qué es lo que estoy haciendo mal? Gracias por tu ayuda.

Existen dos tipos de mandos de Xbox One, que son iguales físicamente, pero que funcionan de manera diferente. El más antiguo sólo puedes usarlo en PC con un adaptador wireless, mientras que la versión actual sí es compatible con Bluetooth. Para reconocer qué modelo tienes, fíjate en el embalaje. Si es de color blanco, llama al servicio técnico, pues es probable que esté averiado. Si es de color verde, no podrás hacerlo funcionar sin el citado adaptador (que se vende por separado). **Oscar Aguilera Martín**





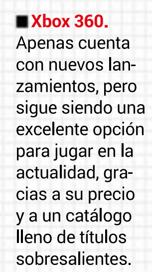
Splinter Cell: Conviction. Es el quinto episodio de la saga de espías creada por Tom Clancy, que, en esa ocasion, para consolas, fue un juego exclusivo de Xbox 360.

tá descartado, yo de ti no lo esperaría. Permíteme, no obstante, que te aconseje un juego que cuenta con una ambientación parecida a la de *Dead Space*: *Hollow*, un título desarrollado por el estudio polaco Forever Entertainment y que está ambientado en una colonia espacial minera plagada de criaturas monstruosas de las que tenemos que huir. El juego está siendo desarrollado para Xbox One, PC (donde ya cuenta con una demo) y Nintendo Switch. Aunque se desconoce su fecha de publicación, se espera que esté disponible antes de que termine este año.

Continuando con el tema *Dead Space*, si no hay noticias de continuidad o remasterización de la saga, estoy pensando en hacerme con una Xbox 360, ya que están muy económicas en el mercado de segunda mano, para poder jugarlos de nuevo. Sabiendo que *Dead Space* me encanta y habiendo jugado a *Alien Isolation* (para mi gusto, magnífico juego) y que también me encantan *Uncharted*, *Tomb Raider*... ¿Qué juegos no me debería perder de la 360? ¡Gracias por todas las respuestas! Un saludo para ti y toda la redacción.

Excelente elección. Xbox 360 tiene un catálogo lleno de títulos indispensables. Éstos son algunos de los juegos exclusivos que todo usuario de la consola debería probar: *Alan Wake*, la saga *Gears of War*, *Fable 2 y 3*, *Splinter Cell: Conviction* y, por supuesto, la saga *Halo*. Tampoco deberías dejar pasar juegos como *Red Dead Redemption*, la trilogía *Bioshock* y *Skyrim* que, aunque no son exclusivos de la plataforma, rendían mejor que en PS3.

César Antonio García Lorenzo



Xbox 360. Apenas cuenta con nuevos lanzamientos, pero sigue siendo una excelente opción para jugar en la actualidad, gracias a su precio y a un catálogo lleno de títulos sobresalientes.



VUESTRA OPINIÓN

Años protagonizando la saga y no me dais vacaciones. Como para no llorar...

Nuevas dudas de Costa del Sol al Sol Naciente

Hola, Yen, te saludo nuevamente desde la Costa del Sol. Ya son varias las veces que te he escrito, y espero que sean muchas más. Empezaré suave contigo, para que te vayas mojando más poco a poco.

Aunque parezca mentira, soy de los pocos que no se han pasado *Final Fantasy VII*. ¿Qué versión, de las existentes, me recomiendas?

¡Cuánto tiempo! Ya empezaba a echar de menos tus dudas de "Sol a Sol". Te agradezco que empieces suave y no me des mucha "caña". Así, te aseguras que te conteste las próximas dudas que te surjan, pero, por el momento, vamos a centrarnos en éstas. Aunque, por regla general, estoy bastante a favor de que un título se juegue en la plataforma original, creo que, en esta ocasión, me decantaría por la versión de Steam, y es que, a pesar de contar con inconvenientes como un DRM demasiado agresivo que hace que tengas que loguearte obligatoriamente online cada cierto tiempo para poder jugar, para mi gusto, es actualmente la mejor versión de las existentes, que, además, puedes mejorar con el uso de varios modos gratuitos. Si no quieres pelearte con la conexión, entonces te recomendaría la versión de PS4, só- »



Sagas sobreexplotadas

Sr. Hide Treasour

Yen, te escribo para compartir mi opinión y para conocer la tuya sobre el periodo de creación y maduración de algunos juegos, en especial de la saga *Pokémon*, pues me parece que se está llevando a esta serie a la sobreexplotación. ¿*Pokémon Ultrasol-Ultraluna*? Ya ocurrió algo parecido con *Pokémon Blanco-Negro 2*. ¿Crees que merece la pena sacar a la venta un juego que ofrece básicamente lo mismo que el juego anterior, pero con modificaciones y expansiones? ¿No sería mejor implantar las mejoras vía DLC o algo parecido? Yo opto por lo segundo, básicamente por el posible ahorro y la comodidad de jugarlo todo en un mismo cartucho de juego. ¿Tú que opinas?

YEN

Estoy totalmente de acuerdo contigo en que ciertas sagas están sobreexplotadas, pero los principales "culpables" somos los usuarios, que seguimos apoyando estas nuevas entregas de, por ejemplo, *Pokémon* o *Yo-kai Watch*, a pesar de que, en muchas ocasiones, no se añade nuevo contenido relevante y se crea un juego rápido aprovechando el tirón de la IP. Los números no engañan y las compañías aprovechan estos momentos para hacer caja con poco esfuerzo. Tu propuesta sobre ofrecer este contenido como un DLC opcional sería la solución. Esperemos se haga realidad algún día.

SQUARE ENIX IMPLEMENTA EN ALGUNOS DE SUS TÍTULOS PARA PC UN DRM MUY AGRESIVO QUE DEBERÍA ELIMINAR, POR EL BIEN DEL USUARIO

VUESTRA OPINIÓN



Nostalgia de Green Hill

Miguel A. Romero Peral
La tristeza y el dolor se cernían sobre *Overland*, la tierra de los animales simpaticones... Así comenzaba el análisis del primer *Sonic The Hedgehog* en aquel lejano y mítico número 1 de HC. Con la misma revista entre mis manos, pero veintiséis años más tarde, la magia de aquella época, de aquella primera review, volvía a las páginas de HC. El erizo de zapatillas rojas nunca se fue: estuvo ausente, o carente de un juego a su altura. *Sonic Mania* ha hecho posible que volvamos a reencontrarnos con nuestra mascota favorita, tanto en consolas como en las páginas de la revista, con Sonic, tal y como en lo profundo de nuestra alma de jugón lo recordábamos. Gráficos, melodías, jugabilidad... Todo evoca a un tiempo, a una época, los 16 bits, que muchos, chavales de entonces, vivimos de primera mano y que *Sonic Mania* ha sabido plasmar de forma magistral. Nuestras vidas han cambiado desde entonces, pero, leyendo ese nuevo análisis y echando unas partidas a *Sonic Mania*, hemos podido rememorar con el erizo azul, durante un rato, aquellos días de gloria junto a una consola de Sega. Y es que ya se sabe, Yen: siempre nos quedará Green Hill...

YEN
Me has hecho recordar los buenos momentos que disfruté con Mega Drive. *Sonic Mania* está siendo un éxito en ventas, y espero que, gracias a esto, se publiquen más títulos clásicos que nos permitan recordar esos tiempos lejanos.

» lo porque las cargas son más rápidas y no tienes que andar cambiando de disco. Otra opción es Vita, por la portabilidad (y se ve de lujo), y es crossbuy con PS3 y PSP, aunque la traducción es la original, con bastantes fallos.

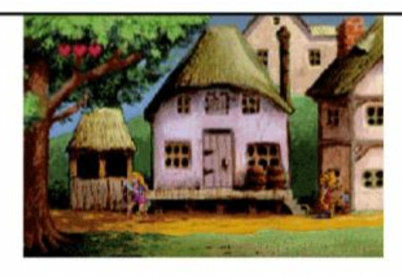
Me gustaría hacerme con una PSP para juegos de PSOne. ¿Es posible comprar los juegos en la tienda de PS3/PS4 y pasarlos a la portátil?
Sí es posible, pero solamente podrás hacerlo desde PlayStation 3 o un PC, ya que, por el momento, no es posible adquirir títulos de PSOne a través de PS4. Quizás, en el futuro, Sony decida implementar esta opción, pero, por el momento, si quieres comprar juegos y pasarlos a la portátil, tendrás que hacerlo desde una de las dos opciones mencionadas, ya que ni siquiera PS Store funciona desde la propia PSP desde hace ya bastante tiempo.

Yo soy jugador habitual de consola, pero uso el PC muy de vez en cuando, para alguna aventura gráfica o emulador. Para jugar a novedades, ¿eres más de PC o de consolas?
Depende del título. Habitualmente, suelo jugar en consola, sobre todo por la comodidad y la inmediatez de uso. Pero, en algunos casos (cada vez más a menudo), y con determinados juegos, apuesto por el PC como plataforma principal, ya que, si dispones de una buena máquina con una gráfica potente, puedes jugar al mismo título que en consola, pero con mejoras gráficas, 60 fps constantes y efectos de iluminación superiores. Eso sí, hay que tener en cuenta que montar un PC para juegos exige un desembolso muy elevado, por lo que, si me dieras a elegir sobre una única plataforma, me quedaría con una consola, sin dudarlo.

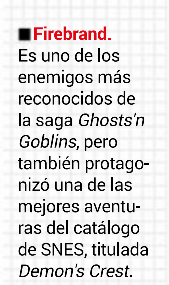
Estoy con *Zelda: Phantom Hourglass*, pero me parece un poco "castaña" a veces, como me pasó con *Skyward Sword*. ¿Cuáles son, para ti, las peores y las mejores entregas?
Pues lo siento, pero no estoy de acuerdo contigo. Me encanta la saga *Zelda* y todos los episodios me han aportado algo, incluidos los que mencionas. Si me preguntas por mis favoritos, mi top 3 sería éste: *A Link to the Past*, *Ocarina of Time* y *Breath of Wild*, en ese orden. Si realmente quieres saber lo que es un *Zelda* malo, te aconsejo que eches un vistazo a los tres títulos que se publicaron para el CD-i, un aparato multimedia del fabricante holandés Philips, que no hay por dónde cogerlos. Llegarás a preguntarte en qué estaba pensando Nintendo para ceder una de sus licencias más queridas sin conocer los resultados...

Mi consola favorita siempre será mi Super Nintendo, "El Cerebro de la Bestia". ¿La tuya? ¿Un par de indispensables de tu favorita? Saludos.
Te ha dado fuerte por interesarte por mis gustos personales, ¿eh? Pues te voy a contestar porque me caes bien, hombre... ¡pero no te acostumbres! No puedo decidirme por una consola en concreto, ya que todas me han aportado buenos momentos y títulos que me han marcado para siempre. Eso sí, puedo decirte que coincido contigo en que Super Nintendo es una de las mejores máquinas de la historia. Los dos juegos que más me gustaron de todo su catálogo fueron *Demon's Crest* y *Super Castlevania IV*. Y sí, al final, me has hecho mojarme más de la cuenta con mis respuestas...

Miguel Ángel Navarrete García



Zelda: The Wand of Gamelon. Es el "menos malo" de los tres títulos de la saga *Zelda* exclusivos de Philips CD-i, aunque han sido repudiados por Nintendo...



Firebrand. Es uno de los enemigos más reconocidos de la saga *Ghosts'n Goblins*, pero también protagonizó una de las mejores aventuras del catálogo de SNES, titulada *Demon's Crest*.



LA SAGA ZELDA ATRAVESÓ MOMENTOS OSCUROS, DEBIDO A UNA TRILOGÍA DE TÍTULOS HORRENDOS EXCLUSIVOS DEL PHILIPS CD-I

Un cubano enamorado de la yakuza

Estimado Yen, te escribo por segunda ocasión con mis inquietudes desde Cuba, pues la primera vez que lo hice tus repuestas fueron de gran ayuda. De antemano, muchas gracias y sigan con su excelente trabajo, tanto el colectivo de la revista como tú, "oráculo gamer", jejeje. Aquí van mis dudas:

■ **Dos de mis videojuegos favoritos en lo que va de año son *Yakuza 0* y *Yakuza Kiwami* (paréntesis para agradecer a Rafael Aznar, que tiene la "culpa", con sus análisis y sus artículos, de que me acercara a esta genial saga). Sé que Sega tiene planes de lanzar *Yakuza 6* en Occidente el año entrante, pero, ¿qué posibilidad hay de ver en formato físico en PS4 los títulos del 2 al 5 de esta saga?**

Muchas gracias por tus felicitaciones y por seguir fielmente la revista desde el otro lado del charco. Dicho esto, y como agradecimiento a tus palabras, vamos con tus dudas. Como bien dices, *Yakuza 6: The Song of Life* llegará a Occidente (si no hay ningún retraso) el 20 de marzo de 2018 y, además (y para alegría de los fans de Yakuza), recientemente se ha anunciado *Yakuza Kiwami 2*, un remake de la segunda entrega de la saga con el motor gráfico de *Yakuza 6*, que no sabemos si llegará a distribuirse en nuestro territorio. Quizá dependerá de las ventas de *Yakuza 6*, así que, desde aquí, y en nombre de Rafa Aznar y el mío, os animamos a comprarlo. Seguro que no os arrepentiréis. Sobre la cuestión de si llegarán los demás capítulos a PS4, creo que sí. No sé si usarían el motor de Yakuza 6, porque todos esos juegos fueron ya de PS3 y, sólo con meterles filtros HD, ya darían el pego, pero es probable que las veamos en algún momento, quizá en un único pack.

■■ **Soy fan de Studio Ghibli y su estética. Por tanto, espero con muchas ansias *Ni no Kuni II: El renacer de un reino*. ¿Level-5 no tiene planes de remasterizar el primero para PS4?**

Es una muy buena pregunta, pero, por el momento, sin respuesta. A pesar de que existen rumores sobre una posible remasterización de *Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca*, por el momento, no hay nada confirmado. Es posible que, ya que la segunda parte de *Ni No Kuni* va a llegar también a PC, Level-5 decida remasterizarla tanto para esta plataforma como para PS4. Pero insisto en que no hay nada confirmado, aunque yo no lo veo descabellado y quizás, próximamente, tengamos alguna sorpresa al respecto.

■■■ **¿Por qué Konami se empeña en exprimirle el jugo a *Metal Gear* apuntándose a la gastada fórmula "zombie + shooter"? ¿Acaso no piensan sacar nada nuevo de *Suikoden* o *Castlevania*? Nuevamente, los felicito por su gran trabajo en la revista y un caluroso abrazo desde este lado del charco.**

Pues tienes toda la razón. Personalmente, creo que Konami, tras la marcha de Kojima, debería dejar descansar un tiempo a Solid Snake, al menos hasta encontrar una aventura adecuada para él, o reiniciar la saga. Mientras tanto, Konami tiene un catálogo de IP propias (y compradas, como las de Hudson) de las más potentes de la industria. Pero, lamentablemente, no parece que, ahora mismo, su negocio principal sean los videojuegos, al haber centrado sus operaciones en su cadena de gimnasios de Japón, que es un éxito, y en otro tipo de recreativas »



■ **Yakuza 6: The Song of Life.** Es la conclusión de la historia de Kazuma Kiryu, protagonista de la saga. El juego cuenta con la colaboración de personajes tan ilustres como Takeshi Kitano, que da vida a Toru Hirose.

VUESTRA OPINIÓN

La estrategia de Microsoft

Víctor Fdez. Gonzalo

Me gustaría dar mi opinión sobre la táctica que intenta hacer Microsoft para obligarnos a comprar su nueva consola. Si echamos un vistazo a los datos técnicos de su hardware, podemos pensar que estamos ante una consola next-gen, más que ante una revisión. Y, como habéis comentado en vuestras páginas, los nuevos juegos para Xbox One X irán identificados. Precisamente, esto es lo que me hace sospechar que Microsoft quiere obligarnos a cambiar de consola, ¡si ya hay anunciados 80 juegos a los que no podremos jugar si no nos hacemos con la nueva One X! Creo que, en el fondo, M$ sabe que Xbox One ha sido un poco decepcionante e intenta remediarlo con esta nueva versión. ¿Tú que opinas, Yen?

YEN

Creo que tienes un pequeño lío. Microsoft no tiene intención de "obligar" a nadie a cambiar de consola. De hecho, los 80 títulos que mencionas no son exclusivos para la nueva X, y serán jugables en cualquier One. Sobre que la consola ha sido decepcionante, no estoy de acuerdo, y creo que le queda cuerda para rato. Ya lo verás...





» como los pachinko, que le proporcionan un gran rendimiento económico. Aun así, hay varias declaraciones de ejecutivos de la compañía que afirman estar interesados en traer de vuelta nuevos capítulos de sus sagas más conocidas a dispositivos como Nintendo Switch. Esperemos que no tarden en anunciar más sobre este tema. Abrazo recibido: te mandamos uno más grande desde la redacción.

Rafael Guerrero

Gallowmere. Es una demo técnica ambientada en *Medievil*, realizada en 2015 bajo el motor Unreal 4 y que dio pie a pensar que Sony pretendía resucitar la saga en PS4. Finalmente, fue un bulo de Internet.

Preguntas variadas y muy deportivas

Buenas, Yen. Llevo veinte años jugando y coleccionando videojuegos, y tengo algunas preguntas para ti, maestro.

■ Hace un tiempo, se mostró un fragmento de *Crash Bandicoot* de la primera PlayStation y otro de *Medievil* bajo un motor gráfico actual. Mi pregunta es: ¿Crees que remasterizarán *Medievil 1* y *2* para PS4?
¡Menuda colección tendrás tras veinte años! La próxima vez que escribas, mándanos una foto, que seguro que es digna de verse. En fin, vamos al turrón. Esa demo técnica que viste hace ya algún tiempo (en 2015) funcionaba bajo Unreal Engine 4 y generó mucha expectación, pues se creía que sería el resurgir de la saga en PS4. Pero, finalmente, se demostró que era un "fake" de Internet. Lamento tener que decirte que Sir Daniel Fortesque descansa en su tumba desde *Medievil Resurrection* para PSP, publicado hace más de una década (2005), y, a corto plazo, no se espera que vuelva. De todas formas, la esperanza es lo último que se pierde, y quizás Sony haga caso a los fans que piden su regreso y decida que es momento de traerlo a la vida...

■■ ¿Hoy en día, cuáles son los tres juegos de GameCube más valiosos que se comercializaron en España ?
Pues, en términos económicos, no sabría decirte, porque hay varios títulos que se distribuyeron en pequeñas cantidades, y esa circunstancia ha hecho que su valor se dispare en la actualidad. Estos tres son sólo algunos ejemplos de juegos que cotizan muy al alza: *Skies of Arcadia Legends*, un juego de rol bastante destacable de Sega; *Fire Emblem: Path of Radiance*, que fue el primer título de la saga distribuido en Occidente por parte de Nintendo; y *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, un remake de la primera entrega de PSOne que añadía vista en primera persona y otros detalles al desarrollo. Y *Zelda: Twilight Princess*...

■■■ ¿Veremos una nueva entrega del survival horror *Silent Hill* para las actuales consolas de sobremesa? ¿Y de la saga *Midnight Club*?
Como he señalado ya en varias ocasiones, la saga *Silent Hill* está totalmente congelada, y más después de la cancelación del título que preparaban Hideo Kojima y Guillermo del Toro. No esperéis noticias nuevas a corto plazo. En cuanto a *Midnight Club*, se han escuchado rumores sobre una posible tercera entrega, pero, por el momento, no han sido confirmados. Quizás, cuando Rockstar publique *Red Dead Redemption 2*, sepamos algo más.

■■■■ Mi última duda no es una pregunta como tal: es sólo para que me hables exclusivamente del nuevo *Pro Evolution Soccer 2018*. Muchas gracias, Yen, ¡y hasta la próxima!
Mira que sois... Yo estoy aquí para responder vuestras preguntas. Si quieres saber más sobre el simulador de fútbol de Konami, te emplazo a leer el análisis de mi compañero Rafa Aznar, que está en este mismo número, y que para eso se pasó horas jugando para analizarlo. Te aseguro que, leyéndolo, sabrás mucho más que yo sobre las novedades que aporta este año a la saga, que, todo sea dicho, tampoco son excesivamente revolucionarias...

Daniel García



Skies of Arcadia Legend. Es una versión para GameCube de un juego de rol creado inicialmente para Dreamcast, y es de los títulos con más valor del catálogo de la consola de Nintendo para los coleccionistas.



¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ Hola, Yen. ¿Crees que sería posible organizar un concurso o algo parecido para conoceros en persona? Tú puedes usar una máscara de Anonymous, si quieres...
Yen: Pues todo se puede plantear. Yo estoy abierto a propuestas; eso sí, exijo que, además de la máscara de Anonymous, el concurso sea de pago, cobrando por cada participación 5 euros, que, por supuesto, serán para mí, que tengo que pagarme gastos como, por ejemplo, el viaje a España desde Japón (y, así, aprovecharía para traerme jamón de pata negra, que ya no me queda). Si tantas ganas tenéis de conocerme en persona, no es un precio muy alto a pagar... ¿no creéis?



■ Tú que todo lo ves, Yen... ¿Cuándo saldrá *Half-Life 3*? ¿Crees que los desarrolladores aún están en edad laboral? ¿Crees que podremos disfrutarlo antes de nuestra merecida jubilación?
Yen: Si lo viese todo, iba a estar yo aquí contestando preguntas... Ains, qué pena doy. Respecto a tus preguntas sobre *Half-Life 3*, yo creo que los desarrolladores hace ya décadas que están contando el dinero que ganaron y, en su lugar, contrataron a monos y otros animales. Por eso, el proyecto no termina de arrancar. Además, creo que "tito Gabe" se ha gastado la pasta del presupuesto en comida, porque, cada vez que hace una aparición pública, yo lo veo mucho más "orondo". No sé si veremos el juego publicado, pero, ¿y lo bien que se lo deben de pasar a nuestra costa? Cada vez que se publica un rumor sobre el juego, la gente se lo "traga", y hay hilos en todos los foros rezando por que, esa vez sí, su existencia sea cierta.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

110

DRAGON BALL FIGHTERZ

Shenron por fin nos concede nuestro deseo: ¡el juego de Dragon Ball con el que hemos soñado toda la vida!



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA

Talion y Celebrimbor vuelven para conquistar la tierra de Mordor, con un anillo pulido y refinado para brillar aún más

AVANCES



Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



■ FEBRERO ■ ARC SYSTEM WORKS (BANDAI NAMCO) ■ LUCHA

Dragon Ball FighterZ

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Y, AL FIN, SHENRON NOS CONCEDIÓ NUESTRO DESEO...

Es curioso que, tras más de veinticinco años de juegos de Dragon Ball, ninguno haya sido capaz de replicar la espectacularidad y el ritmo de los combates del anime. Pero eso va a cambiar a principios de 2018.

Aunque hemos disfrutado con propuestas muy divertidas y completas, como *Tenkaichi 3*, o muy meritorias por el hardware en el que corrieron, como la saga *Super Butōden* de SNES, ninguna ha sido capaz de hacenos dudar de si era un juego o la serie. Ese honor va a recaer sobre Arc System Works, quienes, tras la mejorable entrega de 3DS, *Extreme Butoden*, se han puesto en modo saiyano para completar un trabajo que, desde su anuncio, apunta a impecable. Así lo hemos podido comprobar en nuestras primeras partidas con *FighterZ*, que nos han dejado con ganas de más y, sobre todo, con un sabor en la boca que no hemos sentido nunca con ningún juego de Goku y compañía.

Puro Dragon Ball Z

Aunque el estudio sigue guardando bastante secretismo con el juego, al menos en cuanto a modos, arcos que abarcará, personajes e historia, poco a poco van llegando algunos detalles. Por lo mostrado hasta ahora, y lo que adelanta el propio guiño del título, todo parece indicar que el juego se centrará en "Dragon Ball Z", algo respaldado por los personajes que se han podido ver: Freezer, Célula, Buu, C-16, C-18... y, por supuesto, nuestros saiyanos favoritos, desde Goku (versión adulta), a Vegeta, Trunks o Gohan (versión niño), junto a sus inseparables Piccolo y Krilin, así como a los recientemente confirmados Ten Shin Han y Yamcha, también en forma jugable. Asimismo, se sabe que el modo historia introducirá un nuevo



personaje, creado por el mismísimo Akira Toriyama para la ocasión: el Androide 21, una nueva fémina que tendrá bastante peso en lo que podría ser un arco "what if?" ("¿qué habría pasado si...?") dentro de la historia principal. Se desconoce si será jugable, pero no lo descartaríamos por completo... Poco más ha trascendido en cuanto a modos, pero nadie duda que también habrá un modo torneo, en el que replicar los clásicos campeonatos de la serie, o duelos versus local y online, modalidad que ya hemos podido probar...

Explosivos duelos 2,5D

Las peleas serán de tres contra tres, al estilo de *Marvel vs Capcom 3*, incluida la posibilidad de llamar a nuestros aliados para que nos ayuden momentáneamente o cambiar de personaje en cualquier momento (pulsando o manteniendo presionado el gatillo o el L2, respectivamente). Desconocemos si habrá otras modalidades para replicar ciertos momentos de la serie —como uno contra uno o dos contra dos—, pero, sea cual sea la respuesta, lo cierto es que su desarrollo 2,5D (combates 2D con giros de cámara, primeros planos y otras virguerías, como lanzar al rival contra un edificio) van a romper la "linealidad" de los combates. Y no va a ser la única idea original de sus duelos: podremos acumular múltiples barras de ataque "Ultimate" para soltar una demoledora sucesión de especiales con los tres personajes (pulsando el botón de cambio en el momento justo), desatando una ola de caos, explosiones y efectos que os harán babear como nunca antes con un juego de Dragon Ball. Añadid a eso que los intercambios de golpes se sucederán a un ritmo verdaderamente frenético, que las técnicas únicas de cada personaje estarán recreadas como nunca antes habéis visto (incluido el Kamehameha »

ESPECTACULAR, VELOZ, ÁGIL... FIGHTERZ ESTÁ LLAMADO A SER EL JUEGO QUE MEJOR HA RECREADO EL ANIME DE DRAGON BALL Z

Su enfoque en 2,5D dejará increíbles planos, repletos de giros, zooms y otros efectos que lo harán rematadamente espectacular.

EL PLANTEL SIGUE CRECIENDO, CON FICHAJES COMO TEN SHIN HAN O YAMCHA

"padre e hijo" de Goku y Gohan o las transformaciones en super saiyan o Golden Freezer) y el resultado es un juego que entra por los ojos. Y no sólo eso: su control tendrá numerosas capas, para que sea fácil cogerlo y lleve algo más de tiempo dominarlo al milímetro: contaremos con tres botones de ataque (flojo, medio y fuerte), otro reservado para los ataques de energía, otro para el llamado "sprint" del Dragón, superacometidas... Y, a eso, hay que añadir combinaciones de botones para cargar el Ki o teletransportarnos detrás del oponente, de cara a evitar ataques, aunque algunas de estas combinaciones se podrán asociar a otros botones del mando, como el panel táctil, el R3 o el L3.

¿Serie o juego?

Como ya hemos dejado caer, *FighterZ* no sólo va a ser un gran juego de lucha, sino que, además, va a ser un espectáculo gráfico como nunca antes se ha visto con la etiqueta de Dragon Ball. Todos los combates estarán precedidos por una cortinilla de presentación de los miembros de nuestro equipo, con tal calidad que os hará dudar de si estáis viendo un capítulo o un videojuego. Personajes muy bien definidos, planos... Todo remitirá a la serie. Un nivelazo que, hasta ahora, parecía coto exclusivo de CyberConnect 2 y los *Ultimate Ninja Storm* de Naruto. Nos atrevemos a decir que *FighterZ*, incluso, va un poco más allá en calidad y fidelidad visual con la obra original... y eso ya es decir.

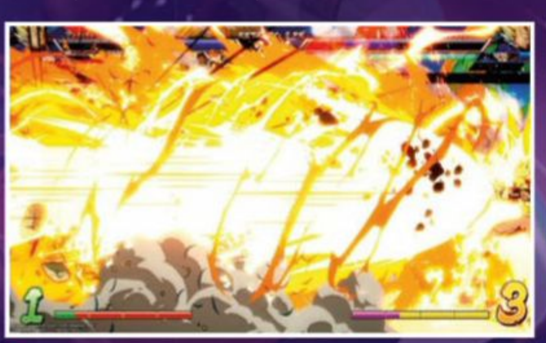
Aunque aún faltan muchos detalles por desvelar (que os contaremos en próximos números), Bandai Namco tiene en la palma de su mano brindarnos, después de tantos años, la experiencia de DB definitiva. Esperemos que todo lo demás (modos, abanico de personajes, etc.) esté a la altura.

PRIMERA IMPRESIÓN

Nunca antes has jugado a un título de Dragon Ball que capte mejor su esencia: ritmo, espectáculo, técnicas... Es un juego hecho por y para los fans.



Los ataques especiales serán un derroche de efectos: partículas, luces, explosiones... Promete captar la esencia de DB como nunca.



A la hora de combatir online, la beta permitía crear hasta doce equipos distintos, para poder cambiar entre ellos rápidamente.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB pain

"Me parece genial que innoven e incluyan personajes inéditos, pero cuando sobran, no en este caso, en el que el plantel (por lo que se ha visto hasta ahora) es bastante escaso."

WEB kodeman

"No veo la hora. Espero que, al menos, se confirme alguno tocho, como Broly, y alguna de las fusiones... ¡Y que no caigan en los DLC!"

WEB max power

"Ya tengo reservado el juego. Estoy deseando que llegue febrero. Será mi autorregalo de cumpleaños."









Pulsando L1 y L2, se activará el "Z Assist", la ayuda de los dos personajes no activos. Será fundamental para enlazar combos.



En el vestíbulo online, podremos elegir nuestro avatar entre diferentes diseños de estilo "chibi", así como usar pegatinas.

LAS CLAVES

1 **PURO DB.** El ritmo de las peleas es lo más parecido al anime que has visto nunca. Velocidad, técnicas... Y no sólo eso; también en lo gráfico.

2 **DUELOS DE 3 VS 3.** Las peleas se libran por equipos de tres, y podemos cambiar de personaje con pulsar un botón, encadenar ataques...

3 **NOVEDADES.** Habrá varias, como Androide 21, creado por Akira Toriyama, que tendrá peso en la historia del juego. Y eso siempre es un plus...

DE LA SERIE, AL JUEGO

En Arc System Works, pueden estar orgullosos del trabajo que están haciendo: la fidelidad con el anime estará presente en planos como éstos... ¡y son sólo una pequeña muestra!



Desde el Kamehameha "padre-hijo" de Gohan (visto hasta desde el espacio) al ataque definitivo de Trunks, todo remite al anime.





El Androide 21 ha sido creado por Toriyama para una de las tramas del juego.

■ 10 DE OCTUBRE ■ MONOLITH (WARNER BROS) ■ AVENTURA

La Tierra Media Sombras de Guerra

 Por Rafael Aznar  @Rafaikkonen 

UN EJÉRCITO PARA CONQUISTAR MORDOR

Como Frodo y Sam, no vemos la hora de llegar a Mordor para disfrutar de la inhospitalidad de Sauron y sus orcos. Talion y Celebrimbor han forjado un nuevo anillo de poder y van a reducir la Tierra Negra a cenizas en esta secuela.

Aunque se toma muchas licencias para adaptar la iconografía de El Señor de los Anillos, el juego se ambientará entre los sucesos de "El Hobbit" y los de "La Comunidad del Anillo". Tras la historia de *Sombras de Mordor*, Talion y Celebrimbor, unidos en un único ser luminoso, irán en busca de Sauron, entre cuyo séquito se contarán villanos imponentes, como los Nazgûl, liderados por el Rey Brujo de Angmar, Ella-Laraña o un Balrog. Para ganar la guerra, tendrán que formar su propio ejército de orcos.

La primera entrega sorprendió a propios y extraños con su sistema Némesis, que hacía que los enemigos se generaran de forma procedural, con un sistema de rangos, alianzas y venganzas que influía en la historia, diferente para cada jugador. Pensábamos que otros juegos lo imitarían, pero nadie se ha atrevido a hacerlo... Por suerte, Monolith volverá a mostrarnos sus bondades multiplicadas por diez, con nuevos tipos de orcos y, como novedad, fortalezas que también se generarán de forma aleatoria y que tendrán una jerarquía de comandantes. El objetivo será tomar todos los bastiones de un gran número de regiones, como Gorgoroth, Cirith Ungol o Minas Morgul (ya no habrá sólo dos mapas como en la primera entrega). Así, las batallas recordarán a asedios de las películas como el del Abismo de Helm y el de Minas Tirith.

Un anillo para mejorarlo todo

El sistema de combate de *Sombras de Mordor* era ya excelente, pero el de esta secuela será aún mejor, con toques de rol más acusados. El árbol de habilidades será mucho más amplio y tendremos que ir obteniendo mejor equipamiento, ya sea luchando o con el polémico sistema de micropagos opcionales. Esta vez, no sólo podremos montar caragors, sino también dragones o trols de las cavernas. Además, todo será más ágil, y podremos atraer a enemigos alejados o trepar a toda velocidad. Lo que seguirá invariable será el brutal sistema de combos y ejecuciones, que no funcionará igual con todos los orcos, especialmente con los duros generales. Tampoco faltará a la cita el arco con tiempo bala.

PRIMERA IMPRESIÓN

Talion y Celebrimbor volverán con energía renovada en una secuela que hará temblar los cimientos de Mordor.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB HarryMason
"El primero no consiguió engancharme con las primeras horas, y mira que me gusta El Señor de los Anillos, aunque calidad no le faltaba."

WEB Ezio Auditore
"Desde luego, Monolith se está pasando tres pueblos: vale que los micropagos son opcionales, pero eso no quita que la práctica sea sucia."

WEB HenryAvery7
"Este juego me lo compro sí o sí. Me da igual lo que me digan los demás. Será, otra vez, el mejor juego de acción y aventura del año."



LAS BATALLAS RECORDARÁN A ASEDIOS DE LAS PELÍCULAS COMO EL DEL ABISMO DE HELM Y EL DE MINAS TIRITH

Las fortalezas variarán según el orco que esté a su cargo, tanto arquitectónicamente como en el tipo de defensas.





El Balrog será uno de los muchos jefes, que pondrán la guinda a un sistema de combate aún mejor que el de la primera entrega.



Los escenarios serán gigantescos y más variados. Aquí, se ven las laderas del Monte del Destino desde la meseta del Gorgoroth.



Ella-Laraña tendrá apariencia humana, una decisión que ha generado polémica. La idea es que sea una "Galadriel oscura".

LAS CLAVES

1. **NÉMESIS.** Tanto los enemigos como las fortalezas se generarán proceduralmente, con millones de opciones. No habrá dos partidas iguales.

2. **ANILLO DE PODER.** Gracias a él, la acción será mucho más ágil, pues permitirá atraer a enemigos alejados o trepar en vertical a toda velocidad.

3. **ONLINE.** Podremos levantar fortalezas inexpugnables y retar a otros jugadores a que las superen (no lucharemos contra ellos directamente).



■ 13 DE OCTUBRE ■ BETHESDA ■ AVENTURA

The Evil Within 2

■ Por Daniel Quesada @Tycho_fan



TU CEREBRO ES TU MAYOR ENEMIGO

El género del survival horror busca vivir una nueva juventud con juegos que se acerquen a sus raíces originales. El primer *The Evil Within* adoptó esa vía con unos resultados notables.

Ahora, Tango Gameworks quiere repetir la fórmula para, de paso, ahondar algo más en la psicodélica y sangrienta aventura de Sebastian Castellanos, el cual quiere averiguar qué pasó exactamente con su hija desaparecida. Hemos tenido ocasión de probar los capítulos 2 y 3 del juego, en unos momentos en los que el héroe no entiende muy bien qué está pasando. ¿Están los experimentos de Beacon volviendo a jugar con su mente? ¿Qué es ese pueblo al que acaba de llegar y en el que todo se ha puesto, literalmente, patas arriba?

Como veis, el suspense volverá a ser una parte crucial del desarrollo, pero, por supuesto, también tendremos que sacar nuestro lado de "Rambo" en alguna ocasión que otra...

Aventurero de-mente fría

A la hora de disparar, la pistola será el recurso más simple, pero, más adelante, conseguiremos armas como un rifle de francotirador (que, previamente, tendremos que restaurar) o nuestra fiel ballesta, que, de nuevo, tendrá munición de varios tipos: eléctrica, arpones, etc. Pero tan importante como tener buena puntería será saber dosificar nuestras armas para infiltrarnos en cuanto nos sea posible. Atacar por la espalda, mejorar nuestras armas y aprovechar los escondites serán rutinas clave para sobrevivir. En esta ocasión, además, podremos guardar varias botellas en nuestro inventario para distraer a los enemigos y contaremos con una radio para buscar frecuencias que nos indiquen la ubicación de nuevos personajes. De vez en cuando, podremos "regresar" a nuestro despacho para actualizar nuestros atributos o encontrar nuevas pistas, todo ello dentro de un ambiente que nos hará dudar, de nuevo, si lo que vemos es real o fruto de nuestra enferma imaginación.

A ese propósito contribuirá un renovado apartado técnico, que presentará modelos, efectos y escenarios mucho más acordes a los nuevos tiempos. Por supuesto, tanto el gore más bestia como más de una dosis de escatología se cruzarán en nuestro camino. En más de una ocasión, encontraremos puertas que brotan de la nada, habitaciones llenas de ahorcados e, incluso, ciudades boca abajo, pero no dejéis que la cordura se os vaya de paseo. A fin de cuentas, todo está en vuestra mente... ¿O quizás no? ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Teníamos miedo de que se perdiera el equilibrio de la primera parte, pero, por ahora, la pinta es estupenda, con buena ambientación y buen desarrollo. Eso sí, ¿innovará lo suficiente?



TANTO NUESTRA MENTE COMO NUESTRO CUERPO SERÁN DURAMENTE CASTIGADOS EN ESTE SURVIVAL HORROR

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Summer
"Parece que, en esta ocasión, se va a dar más importancia a las emociones de los protagonistas, algo que, en la primera parte, quedó escaso."

Erick Aguilera
"Este juego y South Park: Retaguardia en peligro son los dos que espero con más hype de aquí a lo que queda hasta final de año."

George J. Pink
"¡Estoy eufórico con este juego! Cualquier usuario que adore las películas o los juegos de terror debería echarle un buen vistazo."



El nuevo motor gráfico aprovechará mejor la tecnología de las actuales consolas (el anterior fue un título intergeneracional).

La agente Kidman nos dará consejos desde el exterior. Tras los hechos del primer juego... ¿Podremos confiar en ella o no?





Sebastian será algo más "humano" y comentará de viva voz lo que siente y hace en cada momento.

LAS CLAVES

1 EXPLORA, ESCÓNDETE Y DISPARA. El desarrollo será el propio de un survival horror de corte clásico, pero sin descuidar los momentos de acción. Será tan importante aprovisionarnos como tener agilidad mental a la hora de superar los duelos.

2 LOS MONSTRUOS. Persecuciones cardiacas, seres deformes y algún vuelco al corazón nos esperan en los principales hitos de esta aventura. Su diseño será tan retorcido como podáis imaginar.

3 ¿QUÉ ESTÁ PASANDO? Si jugasteis al original y a sus DLC, tendréis una idea más o menos clara de lo que pasa con Sebastian, pero, aquí, todo parece complicarse de nuevo. ¿Está volviendo Beacon a la carga con nuestra cabeza?



Como survival horror, volverá a presentar jefes de auténtica pesadilla (¿es ésa Laura, de nuevo?), y situaciones que nos meterán el miedo en el cuerpo: huidas a la carrera, objetos que se mueven a nuestro paso, escenas truculentas... Potenciará todo lo bueno del primero.

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida

CONSOLA

SNES Mini

Cuando el tamaño no importa...

COMPAÑÍA Nintendo **PLATAFORMA** Super Nintendo
PRECIO Desde 79,95€ **WEB** *www.nintendo.es*

Tras el brutal éxito de NES Mini (aún con demanda no satisfecha) y coincidiendo con el vigésimo quinto aniversario en Europa, Nintendo acaba de lanzar la versión miniaturizada de Super Nintendo, la consola de 16 bits que nos alegró la vida a muchos en la década de los 90. Esta nueva versión "Mini" parte de unos mimbres similares a los de NES Classic Mini: un diseño mucho más pequeño, salida de vídeo HDMI a 720p, juegos preinstalados en la memoria, opción para guardar partidas...

Como os contamos el mes pasado, esta vez, "sólo" trae veintiún juegos, la mayoría fabulosos, aunque se echan en falta algunos títulos (el catálogo de SNES es tan soberbio que es difícil limitarlo de esa forma). El único 100% nuevo, que no se lanzó en su día, es *Star Fox 2*, que resulta un poco áspero de primeras, y que quizá tenga más valor por su estatus de inédito que por la experiencia que ofrece. Aun así, es difícil resistirse a clásicos como *Mario World*, *Final Fantasy VI* o *Super Castlevania IV*, por no hablar de inéditos en Europa como *Mario RPG*. Los tres modos de visualización son sólo en formato 4:3 (podemos tapar las bandas negras de los laterales con una docena de fondos) y, aunque los tres lucen fantásticos, si eres un "pureta", disfrutarás más con efecto CRT (imita a una tele de tubo).

La interfaz es muy parecida a la de NES Mini, con las opciones arriba, los juegos en el centro y las partidas guardadas de cada juego abajo. Es una interfaz sencilla y funcional que, ahora, incluye una nueva función: el rebobinado. Antes de cargar una partida, podemos "rebobinar" los últimos 50 segundos de juego para empezar desde un punto anterior, por ejemplo, a una muerte. Una función bien integrada y de fácil manejo, como todo en SNES Mini. También incluye dos mandos, que son idénticos a los originales en cuanto a cruceta y botones, pero con el conector de Wii.

VALORACIÓN **Si NES Mini era atractiva, SNES mini lo es más. Nuevas funciones, buena selección de juegos, dos mandos... y muchas tardes de diversión retro a dobles.**



ALTERNATIVAS

La moda retro ha favorecido que cada vez veamos más dispositivos diseñados para disfrutar de juegos clásicos. Éstos son sólo algunos...



NES CLASSIC MINI
PRECIO Desde 59,99 €

ATARI FLASHBACK 7
PRECIO Desde 59,99 €

SEGA GENESIS FLASHBACK
PRECIO Desde 79,95 €



MANDO

Revolution Pro Controller 2

La revolución continúa en PS4

COMPAÑÍA Nacon **PLATAFORMA** PS4 y PC **PRECIO** Desde 129,95 € **WEB** *nacongaming.com/es*

Tras la buena acogida de su primer mando profesional, Nacon acaba de lanzar una segunda versión con todas las mejoras propuestas por los usuarios. ¿El resultado? Un mando mucho más versatil que, con la excepción de la conexión USB-C, sigue ofreciendo el mismo diseño (con detalles como asideras huecas a las que podemos añadir pesas), ahora permite más opciones de configuración. Así, en la parte trasera siguen estando todos los extra "pro", como los cuatro botones M1-M4, un selector de modos (Pro, Advanced y PC) y un último botón profile que, entre otras cosas, permite cambiar entre los cuatro perfiles que creemos (shooters, etc.). El modo Pro, el que podemos usar nada más sacar el mando de la caja, ofrece ya una importante novedad: podemos configurar los atajos de los botones M sin utilizar apps de PC, desde el propio mando. El modo "advanced", con la ayuda de un nuevo app para PC y MAC, nos permite configurar más elementos, como la zona muerta y la curva de respuesta de los ambos sticks, crear cuatro perfiles... Por último, el modo PC pone el mando en modo XInput, para configurarlo como prefieras y usarlo con los juegos de PC. Como en el anterior modelo, la única "pega" que podemos ponerle es la cruceta, que puede costar un poco acostumbrarse a su forma.

VALORACIÓN Las nuevas opciones, sobre todo crear atajos sin necesidad de una aplicación, terminan de redondear un mando superior. Eso sí, sigue sin tener el altavoz frontal...



Junto al color negro, el mando se pondrá a la venta en otros siete colores, como estos.



ACCESORIO

Smart Boy

Tu tope de gama... ¡convertido en un ladrillo!

COMPAÑÍA Hyperkin **PLATAFORMA** Game Boy **PRECIO** Desde 59 € **WEB** *hyperkinlab.com*

Lo que comenzó siendo una broma de internet es ya una realidad disponible en algunas tiendas. Smart Boy es un accesorio que nos permite convertir nuestro smartphone en una "Game Boy" funcional. No sólo porque la cruceta y sus botones físicos son sumamente parecidos a los de la mítica portátil, sino porque hasta cuenta con ranura para cartuchos (de GB y GB Color). Por ahora, sólo va a llegar a España la versión USB-C, para los smartphones nuevos (aunque existe otra microUSB). Su uso es muy sencillo: sólo tenemos que pulsar el botón de la parte posterior para separar los laterales de Smart Boy, introducir nuestro teléfono y volver a apretar los laterales para que no se mueva (no raya el teléfono). Después, basta con descargar una app de Hyperkin que vuelca la información del cartucho al teléfono (y que se borra al sacarlo) y, por último, jugar con la app que más nos guste. Es un poco más aparatoso que la GB original, aunque, gracias a las pantallas de los teléfonos actuales, los juegos lucen infinitamente mejor. Cuenta con botones L y R, pero no es compatible con GB Advance.

VALORACIÓN Un dispositivo curioso y funcional, pensado para "geeks" (aunque nada como jugar con una GB original).

SMARTPHONE

Galaxy Note 8

Con la potencia (y la cámara) por bandera

COMPAÑÍA Samsung **PLATAFORMA** Android
PRECIO Desde 1009€ **WEB** *www.samsung.com*

Tras el fiasco de las baterías del Note 7 del año pasado, que se saldó con su retirada del mercado, el futuro de esta gama pendía de un hilo. Pero, justo un año después, resurge de sus cenizas para demostrar que aún tiene mucho que decir... aunque quizá de un modo algo más conservador. Y es que, si en el pasado la serie Note era la primera en introducir la mayoría de las novedades de Samsung, con esta versión, han cambiado las tornas, con el Galaxy S8 tomando la delantera.

Así pues, muchas de las novedades que introdujo el S8 están aquí presentes: comparten pantalla "infinita" Super AMOLED —sin apenas marcos y con una proporción 18.5:9 y resolución QHD)—, la ausencia de botón frontal (el sensor de huella está también en la parte trasera, junto a la cámara)... Hasta los dos procesadores en que está disponible (Snapdragon 835 o Exynos 8895) son los mismos. Desde el punto de vista estético, son parecidos. Pero las diferencias son muchas, y muy variadas. Para empezar, el S-Pen, el lápiz de la serie Note, sigue marcando las diferencias y, aquí, cuenta con nueva funcionalidad, como tomar notas con la pantalla "apagada", crear y enviar gifs componiendo imagen y texto, traducir texto seleccionado (entre 71 idiomas)...



Galaxy Note 8 se comercializa en España en dos colores, negro y dorado, aunque existe un tercero que quizá llegue más adelante. La pantalla es, sencillamente, impresionante y rinde de fábula en modo multitarea.

La segunda área que ha mejorado es la cámara: ahora, la trasera es dual (ambas de 12 Mpx., pero una gran angular y apertura f/1.7, y la otra encargada del zoom digital 2X con apertura f/2.4). Esto y la función Live Focus permiten muchas cosas, desde lograr un efecto desenfoque (o "bokeh") más logrado a poder alterar/mezclar las fotos de una y otra lente, una vez tomadas las instantáneas (sin olvidar extras como añadir stickers). También graba a 4K y tiene cámara superlenta, a 720p a 240 fps. Hoy por hoy, es el móvil con mejor cámara del mercado.

Note 8 también incluye mejoras en otras áreas: cuenta con 6 GB de RAM (rinde de muerte, incluso en multitarea a pantalla partida), funciona mejor con DEX —la base para convertirlo en un "ordenador"... Sin embargo, aun con todo, siempre hay peros. Aquí, son el elevado precio, la disposición del sensor de huellas, la batería justita...

VALORACIÓN **Sin arriesgar ni innovar como en anteriores versiones, Note 8 es el teléfono del momento. Su soberbia cámara y el S-Pen marcan, y mucho, la diferencia.**

ALTERNATIVAS

Si un teléfono de 1.000 euros se escapa de tu bolsillo (como del nuestro), te alegrará saber que hay alternativas punteras un poco más "económicas".



GALAXY S8 PLUS
PRECIO Desde 699 €



iPHONE 7 PLUS
PRECIO Desde 719 €



HUAWEI P10
PRECIO Desde 499 €

VARIOS

Accesorios para Switch

¡Preparárate para la "Mariomanía"!

COMPAÑÍA Hori **PLATAFORMA** Switch **PRECIO Desde 9,90 €** **WEB** *www.amazon.es*

Aunque todo 2017 ha tenido cierto regusto a Mario (*Mario Kart 8 Deluxe*, *Mario + Rabbids*...), la llegada de *Super Mario Odyssey* promete desatar la verdadera fiebre por el fontanero en octubre. Si aún no te has contagiado, desde ya puedes dar rienda suelta a tu "Mariomania" con algunos de los accesorios que ha preparado el fabricante Hori para Switch, a la venta desde mediados de septiembre.

El primero son los volantes con los motivos de Mario y Luigi. Se venden por separado, a 12,90 €, y son de mayor tamaño que el volante oficial. Cuentan con asideras rugosas texturizadas, gatillos L y R más grandes... y poco más, al margen del encanto de los colores y las iniciales de los hermanos.

Por otra parte, están los capuchones para proger la parte superior de los sticks. En el paquete, vienen cuatro y, aunque no son gran cosa, le darán un toque único a tu Switch.

VALORACIÓN **Dos accesorios con los que mostrar tu pasión por Mario en Switch. Bien de calidad y precio.**





MONITOR

AGON AG251FG

Gran aliado para shooters

COMPAÑÍA AOC **PLATAFORMA** Todas
PRECIO Desde 599 € **WEB** *eu.aoc.com/es/*

Que no te engañe su "modesto" tamaño (24,5 pulgadas), porque es lo único "pequeño" de este panel Full HD con tecnología TN. Equipado con un módulo G-Sync (compatible con las tarjetas de Nvidia) y una tasa de refresco de 240 Hz, este monitor es ideal para disfrutar de juegos frenéticos, como los shooters, pues ofrece una experiencia suave, fluida y sin el llamado "efecto fantasma". Además, gracias a tecnologías como Flicker Free (antiparpadeo), tus ojos tampoco sufrirán. Cuenta con una base regulable, altavoces estéreo, puerto HDMI, DisplayPort, tres USB 3.0...

VALORACIÓN **Un gran monitor en cuanto a prestaciones, aunque algo caro y pequeño.**

VOLANTE

TS-XW RACER SPARCO P310 COMPETITION MOD

Una réplica 1:1 con la que desearás quemar asfalto

COMPAÑÍA Thrustmaster **PLATAFORMA** Xbox One y PC **PRECIO 699 €** **WEB** *www.thrustmaster.com*

Con la llegada de *Project CARS 2* y *Forza Motorsport 7* a Xbox One y PC este mismo mes, el mundo del motor vuelve a ponerse en marcha. ¿Y qué mejor manera de disfrutarlo que con un gran volante?

Este nuevo modelo es una réplica 1:1 (31 cm.) del volante de Sparco P310, diseñado para la máxima eficiencia, sea cual sea la disciplina automovilística. Cuenta con frontal metálico, grandes levas también metálicas de trece centímetros, un motor en la base que reduce el ruido y el calentamiento, tres pedales también configurables (incluso se le puede instalar una nueva tecnología progresiva de resistencia al final del frenado)... Es un producto de calidad, que apunta a los más fanáticos del género (y a su bolsillo, pues es bastante caro).

VALORACIÓN **Muchos verán una locura gastarse 700 € en un volante, pero, si amas la velocidad, está entre los mejores modelos.**



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos...



Lámpara Mario

Su sonrisa, y algo más, iluminará tu habitación

Palladone sigue empeñada en que llenemos nuestra casa de lámparas, y su última jugada es poco menos que diabólica. Esta preciosa lámpara de Mario, de veinte centímetros, se va convertir en uno de los ítems más buscados de la temporada. Se ilumina al empujar al fontanero hacia la tubería, con sonidos del clásico de Nintendo. La lámpara puede alimentarse con pilas AAA (no incluidas) o a través del cable USB que incluye la caja. ¡Mamma mía!

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

Felpudo Fallout

Ideal para no llenar de barro tu refugio atómico

Felpudos delirantes hay muchos, pero pocos con el encanto de esta Vault Boy Welcome Mat, una chifladura de Think Geek que entusiasmará a los fans del clásico postapocalíptico. Está confeccionada en goma de dos colores, lo que, además de proporcionarle una dureza a prueba de cataclismos nucleares, le aporta un toque vintage absolutamente irresistible. Y, si temes que te la roben tus vecinos, como artículo para el baño no tiene precio.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

Cojín Splatoon

Es rosa, es mono y es realmente achuchable

¿No puedes parar de jugar con *Splatoon 2*? ¿Incluso cuando duermes no dejas de soñar con encarnizadas batallas de pintura? Bueno, al menos podrás hacerlo a partir de ahora abrazado a este adorable cojín rosa, de 35 centímetros, fabricado en felpa de alta calidad, a prueba de achuchones. Tiene licencia oficial Nintendo y quedará de lujo encima de tu sofá o protegiendo tus riñones en esas interminables partidas multijugador.

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

LEGO Boost

Construye tus propios robots interactivos, bloque a bloque

LEGO lleva un porrón de años introduciendo a los chavales (y a un montón de adultos) en el universo de la robótica con la línea Mindstorms, y acaba de dar un paso más con el lanzamiento de la Caja de Herramientas Creativas LEGO Boost. Con este set, y siguiendo las indicaciones de la app, podrás construir cinco alucinantes modelos interactivos: Vernie (un robot que se mueve y habla), el M.T.R. 4 (un vehículo espacial), la Guitarra4000 (un instrumento musical con control de tono y efectos de sonido), el gato Frankie (una mascota interactiva que juega, ronronea y expresa emociones) o el Autoconstructor (una línea de producción automatizada de pequeños modelos LEGO). El set incluye un LEGO Move Hub, un motor y un sensor de color y distancia. Alucinante.

A LA VENTA EN *www.lego.es*

Hoddie Playstation

Elige tu color: gris original o un elegante negro

Llevamos unos cuantos años siguiendo las colecciones de Insert Coin Clothing, pero pocas veces hemos visto una prenda tan chula como esta sudadera con capucha (lo que los modernos conocen como hoodie), diseñada en honor a PlayStation y su icónico logo. Confeccionada en un 80% poliéster y un 20% algodón, está disponible en dos colores distintos (negro y gris, este último bautizado, con toda lógica, como "classic hoodie"). Sea cual sea el color que elijas, podrás encontrarla en seis tallas distintas: desde la S hasta la 3XL. Aunque no te lo pienses demasiado, porque algunas tallas ya están prácticamente agotadas. Y no nos extraña lo más mínimo.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

VALERIAN Y LA CIUDAD DE LOS MIL PLANETAS



AUTORES Jean-Claude Mézières y Pierre Christin
EDITORIAL Norma Cómics
PRECIO 24 € **PÁGINAS** 144
FORMATO Cartoné

Con motivo del estreno de la película de Luc Besson, Norma ha reunido en un volumen integral las dos aventuras que inspiraron el filme: "El Imperio de los mil planetas" y "El embajador de las sombras". Todo un clásico del cómic franco-belga, y uno de los más longevos (la primera aventura de Valerian y Laureline se publicó hace justo 40 años, en las páginas de la inmortal revista Pilote). Una obra que influyó decisivamente no sólo en el cómic, sino en el cine de ciencia ficción.

PLANETA HULK

AUTORES Pak, Way, Pagulayan, Lopresti... **EDITORIAL** Panini Cómics
PRECIO 39,95 € **PÁGINAS** 512 **FORMATO** Tapa dura

Otro estreno de cine, en este caso "Thor: Ragnarok", nos permite disfrutar, en un único volumen de más de 500 páginas, de una de las sagas más memorables de La Masa, editada originalmente en 2006. El Hulk gladiador del filme de Taika Waititi está inspirado en las andanzas de Bruce Banner en el planeta Sakaar, donde dará rienda suelta a su habilidad para causar el caos y la destrucción.

INHUMANOS



AUTORES Paul Jenkins y Jae Lee **EDITORIAL** Panini Cómics
PRECIO 30 € **PÁGINAS** 304 **FORMATO** Tapa dura

Creados por Stan Lee y Jack Kirby en 1965, los Inhumanos vivieron una segunda juventud en 1999 a través de una serie limitada de doce números, dentro del sello Marvel Knights. Coincidiendo con el estreno de la serie de televisión protagonizada por Rayo Negro, Medusa y sus compañeros, Panini Cómics recupera este clásico, en un único tomo.

MÚSICA

BSO ART OF FIGHTING

Brave Wave añadirá un nuevo título a su colección Generation Series, a partir de octubre: nada menos que la banda sonora de *Art of Fighting*, el clásico de Neo Geo de 1992. Aún no se ha confirmado el precio, pero sí sabemos que llegará tanto en CD como en vinilo, bajo la supervisión de la propia SNK.

PRECIO Sin confirmar ***bravewave.net***



BSO CONTRA

Mondo acaba de lanzar este espectacular vinilo (con portada de Eric Powell, el creador de "El Bruto"), que recoge las inolvidables bandas sonoras del *Contra* de NES/Famicom (en la cara A) y el *Contra* de recreativa (cara B). Todo un homenaje a una saga inmortal, justo al cumplirse su trigésimo aniversario.

PRECIO 20,98 € ***Mondotees.com***



FIGURA DE ED-209 CON SONIDOS

Neca hace realidad el sueño de millones de fans de RoboCop

Reconócelo: has querido tener un ED-209 desde la primera vez que viste "RoboCop". Esta figura no está hecha a escala real, pero lo compensa con unos acabados alucinantes, cabeza y piernas articuladas y, ojo, sonidos extraídos directamente de la película, incluyendo su mítica amenaza de tirotearte si no arrojas tu arma.

A LA VENTA EN *www.amazon.com*

PVP desde 66,77€

PVP desde 33,40€

Pijama Mario

Válido para colarse en tuberías y para meterse en el sobre

La tienda de merchandising oficial de Nintendo Europa nos tienta este mes con este colorido pijama de pantalón corto, con los colores de su inmortal fontanero. La web no especifica los materiales de los que está hecho, pero suponemos que será bastante confortable (aunque dudamos que Mario pudiera entrar en algo tan ceñidito). En cualquier caso, está disponible en cuatro tallas distintas: desde S hasta XL.

A LA VENTA EN *www.nos.nintendo-europe.com*

PVP desde 24,99€

PVP desde 74,95€

Ed. Col. Marvel vs Capcom Infinite

Cuatro figuras, las gemas del infinito y el juego, claro

Otras ediciones coleccionistas incluyen una figura de lujo, pero Capcom ha ido más allá al lanzar esta mastodóntica edición de *Marvel vs Capcom Infinite* que incluye, además del juego, las seis gemas del infinito en una caja decorativa y ¡cuatro! figuras a escala 1:10 de Iron Man, Mega Man X, Capitana Marvel y Chun-Li.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 199,95€

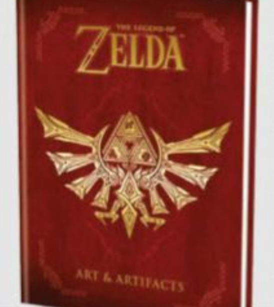
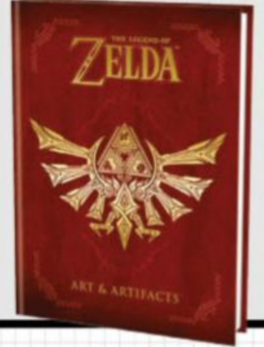


LIBROS

THE LEGEND OF ZELDA ARTE Y ARTEFACTOS

Más de 400 páginas a todo color que recogen el legado gráfico de la saga *Zelda*: ilustraciones, bocetos, arte conceptual, imágenes promocionales y entrevistas a diversos miembros de Nintendo, como Yoshiki Haruhana o Satoru Takizawa. Además, incorpora, como contenido exclusivo, ilustraciones de la última entrega de la saga: *Breath of the Wild*.

PRECIO 29,95 € **PUBLICADO POR** *Norma Editorial*

ROMPECABEZAS

Marçal Mora Cantallops, más conocido en el mundillo del videojuego retro como Retromaquinitas, nos explica la historia de los puzles a través de cinco décadas y 160 videojuegos, ordenados cronológicamente. Desde los clásicos *Tetris* y *Sokoban* hasta *Candy Crush Saga*. Superventas y títulos experimentales para desgranar un género que jamás morirá.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



Cluedo Rick & Morty

El legendario juego de mesa, en versión chiflada

La tercera temporada de "Rick & Morty" está aquí, al igual que esta delirante adaptación del mítico Cluedo, en la que podrás encarnar a seis de sus personajes (Rick, Morty, Summer, Beth, Jerry y el Sr. Pantalones de Popó) mientras averiguas quién ha robado los planos de la pistola de portales. Eso sí, de momento, está en inglés.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Mochila Zelda Breath of the Wild

Porque ir al colegio o al trabajo es una aventura

Inspirada en la última entrega de *Zelda*, esta mochila incorpora una funda acolchada para portátil o tablet, un doble cierre con cremallera y un deslumbrante interior azul decorado con el ojo de Sheikah. Tiene un peso de 700 gramos y unas dimensiones de 45,73 cm. de diámetro y 8,89 centímetro de profundidad.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Mr. Potato Alien & Predator

PVP desde **21,39€**

Lo del Señor Patata se nos ha ido de las manos

Empezó caracterizado como Darth Vader, fue Indy, Spider-Man, Optimus Prime... y, ahora, se transforma en Alien o Predator (dependiendo del modelo que elijas). Con una altura de quince centímetros, cada figura se acompaña de diversos complementos. Se venden por separado, pero seguro que no te resistes a enfrentarlos.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

SPLATOON



AUTOR Sankichi Hinodeya
EDITORIAL Norma
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 160
FORMATO Rústica

Norma da el campanazo al traer a España la adaptación al manga de una de las licencias más populares de Nintendo. Editado originalmente en las páginas de la revista Coro Coro Comic, de la editorial Shogakukan, este manga de Sankichi Hinodeya se inspira en la segunda entrega de la franquicia para contarnos las aventuras de Googles-Kun y sus amigos Headphones-Chan, Glasses-Chan y Knit Cap-Chan. Llegará a nuestro país con una periodicidad trimestral. Si eres fan de los inklings, ya estás tardando en hacerte con él.



INU X BOKU SS

AUTOR Cocoa Fujiwara **EDITORIAL** Ivrea
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 195 **FORMATO** Rústica

Square Enix editó en Japón, desde mayo de 2009 hasta marzo de 2014, los once volúmenes de este manga, cuyo título se traduciría como "El perro y yo: Servicio Secreto". Escrito e ilustrado por Cocoa Fujiwara (por desgracia, fallecida en 2015), nos cuenta la historia de Ririchiyo Shirakiin, una joven con ascendencia yokai que decide independizarse, aunque eso implique cargar a cuestas con Soshi Miketsukami, su propio agente del Servicio Secreto.

PRISON SCHOOL

AUTORES Akira Hiramoto (manga), T. Mizushima (anime)
EDITORIAL Japan Weekend **PRECIO** 34,95 € / 44,95 €
FORMATO DVD / Blu-ray

Japan Weekend ha editado en España la adaptación a anime del manga de Hiramoto (lanzado aquí, en su momento, por Ivrea). Cuatro amigos son los primeros chicos en ser admitidos en un instituto femenino tan estricto que hasta cuenta con una prisión. Incluye un libreto de veinticuatro páginas.



CASTLEVANIA

El tercer lanzamiento de la editorial española Game Press va directo a la yugular de los fans de la familia Belmont. Se trata nada menos que de la edición en castellano del impresionante libro de Hardcore Gaming 101, dedicado en cuerpo y alma a la saga *Castlevania*. El tomo, de 168 páginas, incorpora artículos inéditos e imágenes remasterizadas.

PRECIO 29,95 € **PUBLICADO POR** *Game Press*



EL MUNDO DEL SPECTRUM +

Parecía imposible, pero la gente de El Mundo del Spectrum (la web de referencia sobre el ZX) ha logrado superarse con este segundo volumen: 240 páginas que rinden honores a los programadores, grafistas y músicos que lograron extraer magia de un ordenador tan diminuto como poderoso. Carátulas míticas, publicidad de la época e, incluso, el listado en BASIC de un juego. Un libro increíble.

PRECIO 23,90 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*

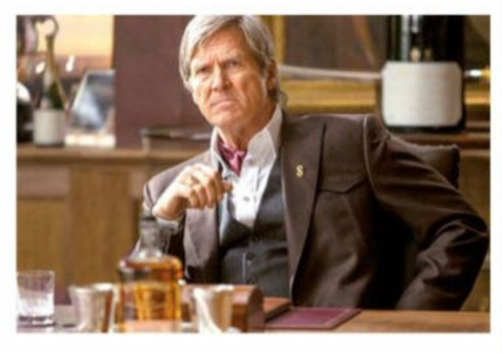


Kingsman: El círculo dorado

ESTRENO Ya en cartelera **GÉNERO** Acción / Comedia **DIRECTOR** Matthew Vaughan
PROTAGONISTAS Taron Egerton, Colin Firth, Julianne Moore, Halle Berry, Mark Strong, Jeff Bridges y Channing Tatum

Matthew Vaughn regresa con un segundo episodio de "Kingsman" y cumpliendo con las expectativas: acción a raudales desde el minuto uno de metraje (menuda secuencia de apertura la del coche), humor irreverente y toda clase de guiños al cine de espías, del que sigue cachondeándose que da gusto. En esta ocasión, toca confrontar la elegancia inglesa con la rudeza yanqui, así que esperad el estereotipado de todos los tópicos regionales estadounidenses: atención al emplazamiento de la base de los Statesman en una destilería de Kentucky y a la reinvención del lazo de rodeo... que no, no es una comba.

La gran baza de esta película es el repartazo que se une al elenco ya conocido: Jeff Bridges, Halle Berry, Channing Tatum y una divertidísima villana Poppy, de la que se hace cargo la siempre degustable Julianne Moore. Su personaje se recrea en la estética de los "dinners" de los años 50, creando su propio parque temático del terror y teniendo recluido a Elton John, que protagoniza los momentos más surrealistas e hilarantes de la cinta, al son de su clásico "Saturday". Banda sonora, montaje y coreografías se hermanan para traernos un espectáculo de primera categoría. Las risas y la diversión están aseguradas.





LO MEJOR

El repartazo de lujo de la película es su mejor baza: brillan con luz propia Julianne Moore, como villana, y el gran sir Elton John, con una inmensa capacidad para la autoparodia.

78

LO PEOR

La fórmula no es tan fresca como la original, aunque es cierto que sigue dándole al espectador lo que espera. Acusa el exceso de metraje: siendo más concisa, habría resultado más redonda.

Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez



¡Madre!

ESTRENO Ya en cartelera **GÉNERO** Misterio **DIRECTOR** Darren Aronosfky
PROTAGONISTAS Jennifer Lawrence, Javier Bardem, Michelle Pfeiffer, Ed Harris y Kristen Wiig

Darren Aronofsky es un director acostumbrado a las críticas feroces y a cierta incomprensión por parte de quienes no terminan de entrar en su juego cinematográfico, siempre intrincado, pero, por fortuna, eso no lo achanta y regresa con "¡Madre!", firmando una película compleja, demoledora y voluntariamente críptica en la que refleja a la perfección su particular cosmogonía, como también hiciera ya en su maltratada (de forma injusta) "La fuente de la vida", tratando de dar una visión más global en esta nueva película.

"¡Madre!" es una película brutal: no sólo por "lo que muestra", sino por lo que significa de forma más profunda "lo que muestra". Jennifer Lawrence, por su parte, se entrega por completo a un papel de permanente asombro (le va bien, también es cierto) que os traerá ecos lejanos de "La semilla del diablo" (incluso en la iconografía que la acompaña y su elección de vestuario), mientras que Michelle Pfeiffer y Ed Harris casan a la perfección con sus roles de intrusos deslenguados. Eso sí, nada es lo que parece: muy atentos al final.

LO MEJOR

Si te gusta debatir al salir del cine, es tu película. El poder de la alegoría, la contundencia del mensaje, las interpretaciones, la forma en la que sorprende al espectador y la riqueza de sus matices.

75

LO PEOR

No es un visionado fácil: requiere paciencia. Si no entras en el juego, te perderás con suma facilidad. Precisa un esfuerzo por parte del espectador para comprender adónde te quiere llevar.





La suerte de los Logan

ESTRENO 12 de octubre **GÉNERO** Comedia / Crimen **DIRECTOR** Steven Soderberg
PROTAGONISTAS Channing Tatum, Adam Driver, Daniel Craig, Katie Holmes y Hilary Swank

¿Qué pasa si reúnes a Soderberg con un casting excepcional y los pones a trabajar en un atraco de baratillo? Pues que consigues una comedia bastante redonda, con gags imprevisibles, y, de paso, disfrutas de dos horas de CINE que pasan volando. Soderberg, la pantalla grande te necesita y tú a ella también, así que no nos vuelvas a dar el susto de decir que lo dejas. La debutante Rebecca Blunt firma un guión en el que los personajes son las estrellas.

Todos tienen alma y logran transmitirla, así que "La suerte de los Logan" es un vehículo estupendo para una tarde distendida... Y te toca la patata también con la dimensión humana de nuestros ladrones de brocha gorda: hay ternura, sensibilidad y un verdadero maestro al otro lado de la cámara, así que no falta ningún ingrediente. Tatum y Driver forman un dúo que funciona, y Daniel Craig explota su vena cómica con mucho acierto. Hay nivel.

LO MEJOR

Que Soderberg regrese al cine y que lo haga siendo capaz de reírse de sí mismo con este " Ocean's 7-Eleven". El reparto está de lujo, y la historia es tan descabellada que merece la pena.

80

LO PEOR

El tono paródico, a veces, funciona a medio gas, si bien es cierto que el reparto está sublime (sobre todo Daniel Craig) y hay sketches que son dignos de mención, como el de la cárcel.





The Walking Dead T8

■ ESTRENO 23 de octubre ■ CANAL Fox España ■ WEB *www.foxtv.es*

La octava temporada de "The Walking Dead" promete emociones fuertes y grandes batallas: el ritmo se acelerará en los nuevos episodios. Rick Grimes y su grupo de supervivientes se enfrentaron a su reto más letal hasta la fecha: Negan los ha puesto a prueba de verdad. La comodidad de Alejandría no ha sido sino un espejismo desde que los Salvadores les arrebataron el libre albedrío. Sintiéndose sin poder bajo las reglas y los mandatos de Negan, Rick propuso al grupo seguirle la corriente, pero, como era de esperar, el sanguinario líder no es una persona con la que se pueda razonar, de modo que Rick comenzó a unificar a otras comunidades y, con el apoyo de Hilltop y El Reino, finalmente tienen suficiente poder para hacer frente a Los Salvadores.

En esta temporada, Rick traerá la guerra sin cuartel a Negan y sus fuerzas. Los Salvadores son más, están mejor equipados y son despiadados, pero Rick y las comunidades unidas están luchando por la promesa de un futuro más halagüeño. Las líneas de batalla quedaron esbozadas una vez que se puso de manifiesto la estrategia ofensiva de quienes estaban bajo el yugo de Negan. Hasta ahora, sobrevivir ha sido el objetivo de Rick y su grupo, pero no es suficiente. Tienen que pelear para recuperar su libertad y poderla reconstruir. Como en cualquier batalla, habrá pérdidas, pero, con Rick liderando las fuerzas de Alejandría, Maggie liderando Hilltop y el rey Ezekiel liderando El Reino, el poder de Negan y Los Salvadores podría llegar pronto a su final. ■

PLATAFORMAS DIGITALES



STAR TREK: DISCOVERY

■ 25 DE SEPTIEMBRE ■ NETFLIX

"Star Trek: Discovery" arranca diez años antes de que el Capitán Kirk comandase el USS Enterprise, de modo que coincide en la línea temporal con la serie original y también en su universo ficcional para hacernos viajar hasta la última frontera.



YOUNG SHELDON

■ 26 DE SEPTIEMBRE ■ NETFLIX

El spin-off de la comedia "The Big Bang Theory" se centra en Sheldon Cooper cuando era adolescente. La vida de Sheldon no ha sido como la de cualquiera de sus compañeros, ya que fue a la universidad antes de cumplir los quince años y su carácter hacía que fuera un chico solitario.



■ ESTRENO 29 de septiembre ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

Rick & Morty

El cineasta Álex de la Iglesia se incorpora al reparto vocal de "Rick & Morty" para prestarle su voz a un insectoide: él fue el encargado de presentar la tercera temporada de esta ágil e ingeniosa serie en los paneles que TNT España dedicó a sus series estrella y, de paso, hizo un alegato en defensa de las series de animación, a las que catalogó como las grandes innovadoras en el terreno de los guiones de ficción. También nos adelantó que la serie seguirá siendo tan divertida y perspicaz como siempre, de modo que no hay excusas para perderse la nueva temporada.



■ ESTRENO 6 de octubre ■ CANAL Netflix ■ WEB *www.netflix.es*

Suburra

La continuación natural de "Gomorra", la película, llega en forma de serie a Netflix para seguir asombrándonos con los tejemanejes de la mafia italiana. "Suburra", escrita por Daniele Cesarano y Barbara Petronio, y dirigida por Michele Andrea Molaioli y Giuseppe Capotondi, mostrará cómo un pueblo costero próximo a Roma se convierte en el paraíso del juego ilegal y en el campo de batalla de una familia poderosa, la mafia y los políticos corruptos, siguiendo las directrices de la novela de Giancarlo De Cataldo y Carlo Bonini, que narra el escándalo político que sacudió a la capital italiana.

EL BLOG de cine y series

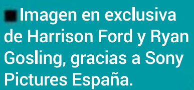


■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez

Blade Runner 2049

Solo hemos tenido que esperar 35 años (nótese la ironía) para ver la esperadísima continuación de "Blade Runner", una película que el tiempo ha convertido en un clásico de la ciencia ficción. A su paso por Madrid, hemos tenido ocasión de charlar con Harrison Ford (Rick Deckard), Ryan Gosling (Agente K) y Ana de Armas (Joi) para tratar de comprender el último trabajo de Denis Villeneuve, un cineasta a la altura de las circunstancias y cuyo compromiso con el género quedó sellado con "La llegada". Ford nos advierte que "no es una copia barata", y la actriz cubana lo deja muy claro: "Denis ha creado un poema de dos horas y media. 'Blade Runner 2049' es mágica". Lo dice a colación de nuestra pregunta: "¿Cuál es la secuencia que más te ha impresionado en el montaje final?". Pero no puede contestar, pues sus labios están sellados. Para que os hagáis una idea, nosotros previamente sólo hemos podido ver veinte minutos de metraje no consecutivo, así que los secretos de la película siguen siendo inescrutables (de momento). Deseamos que el misterio esté justificado y el resultado sea tan sobrecogedor como la intérprete asegura. Del veterano Harrison Ford y de Ryan Gosling, hay que destacar el mutuo respeto que se profesan. No escatiman en elogios, y el primero sentencia: "Es una experiencia compleja que esperamos conmueva al espectador". ¿Qué tienen en común Deckard y el Agente K? Gosling lo aclara: "Antes, él hacía mi trabajo y se le daba bien (parafraseando el tráiler). Pero, ahora, los Blade Runners son personajes más marginales y marginados, y viven vidas aisladas y poco agradables. Cuando conocemos a mi personaje, está perdido y busca una identidad más allá de su trabajo". Su ancla a la realidad será Joi: "Soy su amante, su amiga, la única persona en la que puede confiar. Estoy ahí para señalarle lo que no ve o lo que no quiere ver". ■





■ Imagen en exclusiva de Harrison Ford y Ryan Gosling, gracias a Sony Pictures España.



EL EXORCISTA T2

■ 30 DE SEPTIEMBRE ■ HBO ESPAÑA

Los nuevos episodios muestran al Padre Ortega y a Marcus Keane, que acaba de dejar los hábitos, fuera de Chicago buscando el mal. Por su parte, el Padre Bennett intenta deshacerse de aquéllos que, dentro del Vaticano, se han vuelto contra Dios.



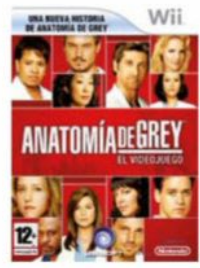
MINDHUNTER

■ 13 DE OCTUBRE ■ NETFLIX

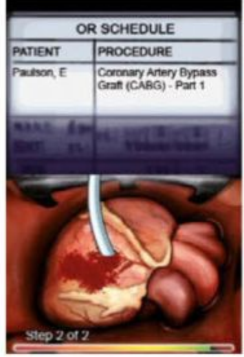
"MindHunter" es una oscura serie de psicópatas y asesinos. ¿Cómo adelantarse a la locura sin saber lo que puede llegar a ser? Dos agentes del FBI se sumergen en una siniestra investigación para descubrir las brutales respuestas a esta pregunta.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos







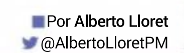
- **PLATAFORMA** Wii, DS y PC
- **GÉNERO** Minijuegos
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2009



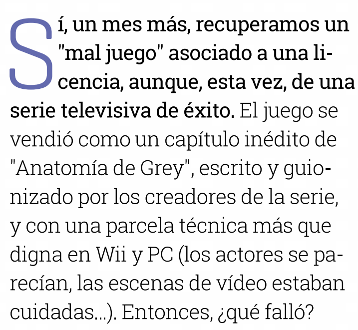


Anatomía de Grey: El videojuego

INTOXICACIÓN DE MINIJUEGOS



Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



Sí, un mes más, recuperamos un "mal juego" asociado a una licencia, aunque, esta vez, de una serie televisiva de éxito. El juego se vendió como un capítulo inédito de "Anatomía de Grey", escrito y guionizado por los creadores de la serie, y con una parcela técnica más que digna en Wii y PC (los actores se parecían, las escenas de vídeo estaban cuidadas...). Entonces, ¿qué falló?

El videojuego estaba planteado como una historia dividida en cinco capítulos, cada uno fragmentado en actos y éstos, a su vez, en escenas. Cada escena, ya fuera un diálogo o una operación a corazón abierto, tenía su propio minijuego. Un chorreo continuo de minijuegos. No podían haberse limitado sólo a las operaciones en sí, como en *Trauma Center*, no... Para lo más nimio, hay minijuego. ¿Elegir con quién nos vamos tras una reunión múltiple? Rompe las fotos de los personajes. ¿Despejar las dudas de un doctor? Arrastra con el puntero los pensamientos que no queremos. ¿Ir corriendo a otra zona del hospital? Supera una especie de *Pac-Man*. Así con cualquier cosa que os imaginéis, asociadas a veces a minijuegos sin sentido, como emparejar tres objetos iguales... Tampoco es que fuera muy difícil, lo que restaba aún más atractivo. Era la época de los juegos casuales, ¿y qué mejor manera de "atrapar" que con una serie que arrasaba por entonces?



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Por aquel entonces, veía la serie y me gustaba... y me llamó la atención el juego. Los valores de producción (historia, gráficos...) eran competentes, pero hilvanados por una colección de minijuegos sin pies ni cabeza. Para todo había minijuego. Ese exceso le acababa pasando factura pronto.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **25 de octubre**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**

Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, Borja Abadíe, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Jesús Delgado, Bruno Sol, Lázaro Fernández, Alejandro Oramas, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA



AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

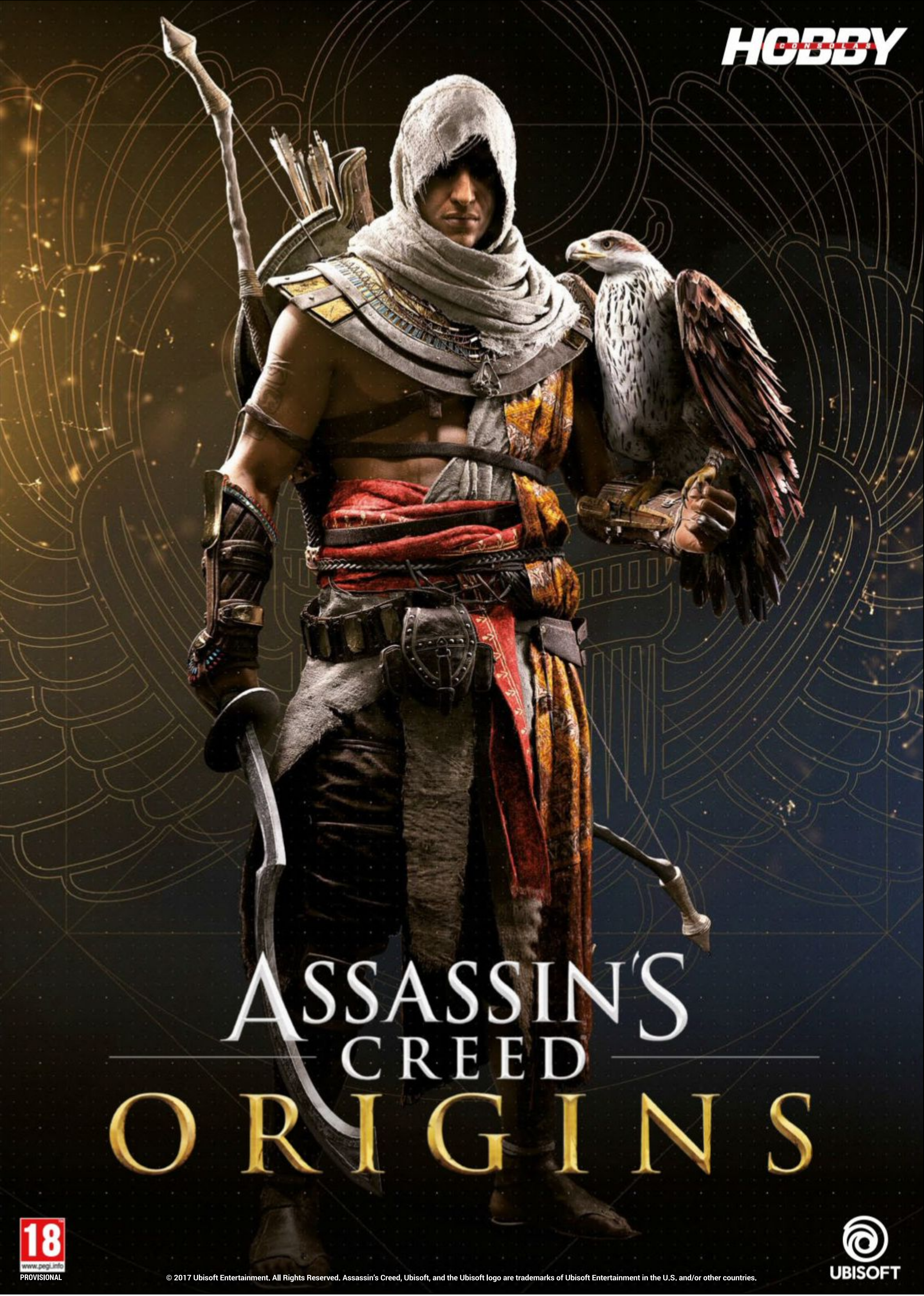
DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY
CONSOLAS
ASSASSIN'S
CREED
ORIGINS
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
UBISOFT


HOBBY
CONSOLAS
METROID
SAMUS RETURNS
7
© Nintendo 2017

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Y de regalo Headset Raiden de INDECA



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.